


纽约再度沦陷！
第三次现代战争

国产RPG与传统文化
承载起来，传承下去

07月中
本期零售价 ￥10



www.popsoft.com.cn 2011年 总第373期

大众软件®

电脑应用 第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
涌动的原力，不灭的传奇
玩游戏的你伤不起 + 日式网游何去何从

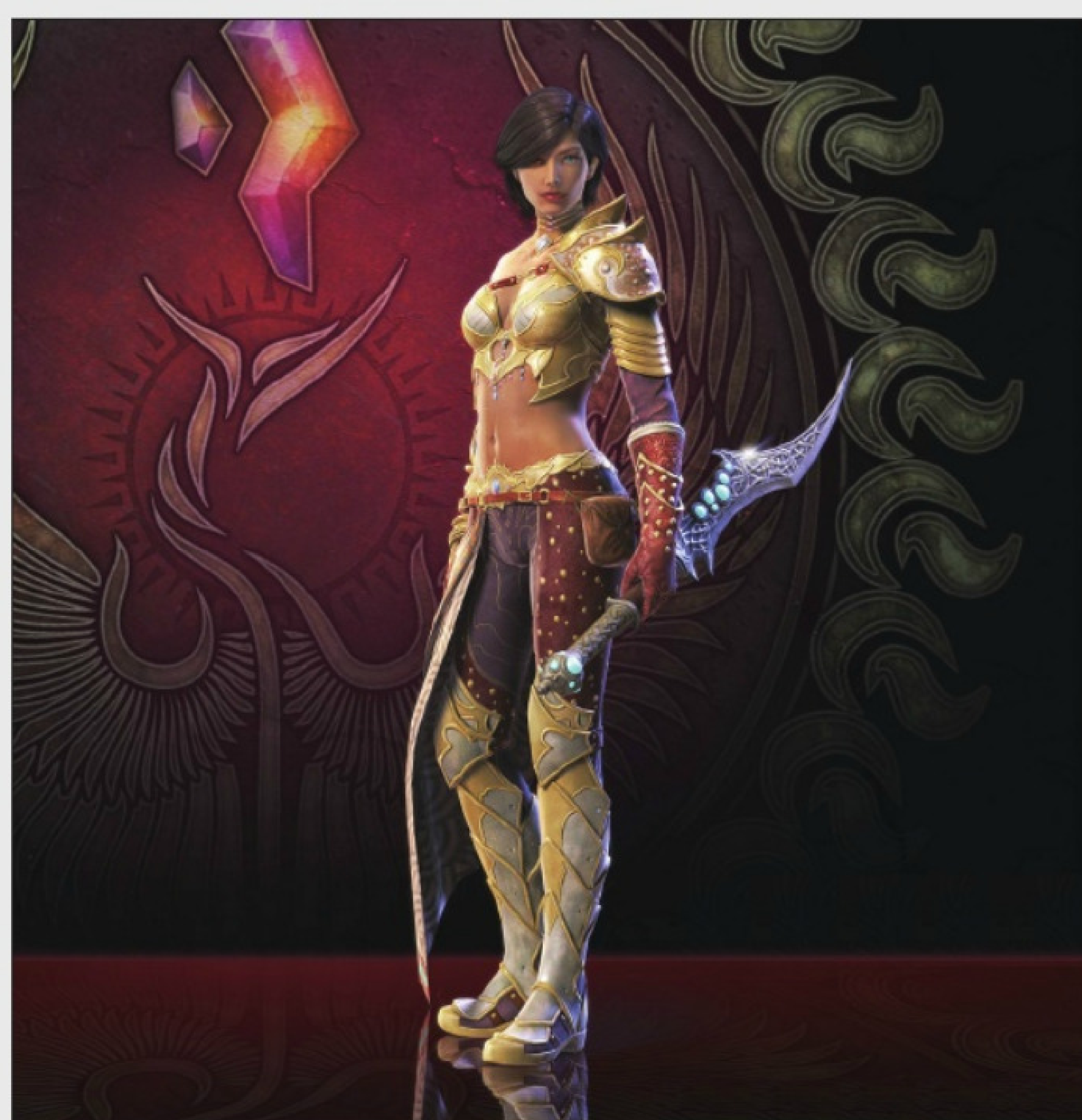


本期攻城略地
猎魔人2——国王刺客

玩游戏的你伤不起

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Oracle、Colosole、Dawn、攻城学院兔老师





GAME SPECIAL P26

专题企划

玩游戏的你伤不起

你喜欢玩游戏，但有时候也会伤不起。我们需要思考游戏的意义和价值，找到与它相处的方式。如果尚未打算将其作为事业奉献一腔热血，那么就让它丰富而非占据我们的生活吧。游戏带给我们的要远多于喜怒哀乐，时间会证明一切。

BATTLE ONLINE P34

在线争锋

踏上美服《裂隙》之路

作为一个喜欢各种游戏的宅男，我的游戏经历贯穿了我的青年时期，然而去美服和老外一起玩网游，这在我接触《裂隙》之前是不敢想象的，因为我一直认为只有高玩才会混迹于欧美服务器，但此次在美服体验《裂隙》的种种经历让我深有感慨，那么我们就一起来分享一下吧。





GAME PREVIEW P54

前线地带

使命召唤——现代战争3

就算Activision和Treyarch随后弄出一个冷战题材的《黑色行动》（Black Ops），销量创造了业内新神话，但我想你打心底仍挂念着“现代战争”，挂念着John Price大叔、John MacTavish（代号“Soap”），挂念着他们未完的传奇以及美俄两国史诗大战的最终走向。

REVIEWS P115

评游析道

波兰佬还得学包装

最值得一提的，当然还是大章鱼、战场怨灵、巨龙等后来相继出场的Boss级敌人，能和这些新一代的怪物Boss正面对决，就算是被追的遍地乱滚也是值得的呀！当然，前提还是，你得忍过序章。然后你会看到2011年最烂序章与最强欧美RPG的合璧是什么样子……

“我们真心希望能够以这种方式推广波兰文化。”



5月底，美国总统奥巴马访问波兰，这是他欧洲四国之行的最后一站。波兰总理图斯克热情洋溢地给这位首次访问波兰的总统3件礼物：一部iPad 2——里面存有波兰导演Tomasz Baginski的动画短片集和《猎魔人》英文版小说、一支笔、由CD Projekt出品的《猎魔人2——国王刺客》收藏版。制作总监Adam Badowski欣闻此讯，高兴地说：“《猎魔人2》是献给全球玩家的，没有波兰璀璨的文化遗产，就没有《猎魔人》。”不过唯一的问题是，奥巴马先生用的是Mac。两年前，奥巴马也犯过类似错误，当时他送给访美的英国首相布朗一套25集DVD影碟《美国经典》。如果回国后的布朗先生真有兴趣或时间观看，他将在屏幕前看到“区码错误”的提示。

“有很多突发灾害是我们本可做好预防工作的，比如僵尸危机。”



C.D.C.（疾病控制与预防中心）是美国卫生及公共服务部所属的一个机构，5月中旬，其官方网站上发布了一篇“僵尸预警指南”，指导民众如何预防可能爆发的僵尸危机，例如应该随时准备好应急包，里面装有水、食物、药物、装有电池的收音机、多用途刀和重要证件等，预先制订一个应急计划和集合地点等等。“你们现在尽管笑，等到危机真的爆发那天，你会庆幸你读过这篇启示录。”机构发言人David Daigle称，灵感来自日本福岛核泄漏事件后网民的防辐射咨询，于是联系上流行病专家Ali Khan博士撰写此文。请注意，C.D.C.的职责是“发现和组织造成疾病的细菌和状况”，60年来从不曾改变，那么，你真以为这是在开玩笑吗？这是一本正经。

“玩家的平均年龄是37岁。”

在上月一项对美国玩家的调查中，娱乐软件协会公布了这样一个数据，这明显与传统印象相悖。调查显示，游戏购买者的平均年龄是41岁，有45%的家长至少每周陪孩子玩一次游戏。另外，只有13%的青少年玩家能入手不能贩售给他们的17+级的游戏，这其中又有91%是由家长购买的。对那些声称“未成年玩家很容易买到限制级游戏”的政客和批评者而言，这是一记沉重的当头棒喝。相比之下，美国有38%的未成年观众能买到R级以上的电影DVD。

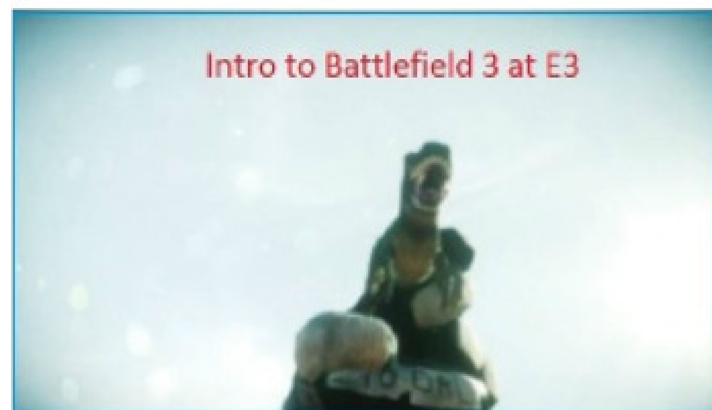
“我跟你们等得同样久啊，我也急啊。”

《超越善恶2》还活着吗？是的。“那等它出来后你还活着吗？”这是焦急且愤怒的玩家最想抛给Michel Ancel的问题。现在这位《雷曼》《超越善恶》和《疯狂兔子》的系列制作人又一心扑在了《雷曼——起源》上。好消息是，上次育碧宣布取消的项目名单中并没有出现《超越善恶2》和《我还活着》（I Am Alive）；坏消息是，育碧承诺为任天堂新主机Wii U制作的5款游戏中，“疯兔”新作赫然在列。Michel说会尽快回到项目上来，只是“我们还在讨论，到底是将创意打个折，然后弄出个半成品塞在这一代平台上，还是等一个理想的新平台出现呢？”他说，“要问我是不是不打算考虑PS3和Xbox 360了？呃，还说不准。又不止我们一家制作组在做游戏，你们可以先玩玩别的嘛。呵呵。”

“日本的发行商就是在不懂装懂。”

当年板垣伴信出走Temco直接导致了Temco和光荣合并，后来硫酸脸组成了新的工作室Valhalla加盟THQ，开发新作《恶魔三人组》（Devil's Third）。他大赞THQ核心游戏总裁Danny Bilson，“Danny和我真的很像，当初我们碰面10分钟后就成了哥们儿。他很厉害，他会拍电影、写小说、写剧本、做节目。虽然身为商人，他也知道怎么做出精彩的游戏。”他感慨那些日本发行商口口声声说爱游戏懂游戏，却只会搞出不切实际的方案来。对于新作，他纠正记者：“这不是ACT，这是射击游戏。”曾记否？今年3月份，Danny也骄傲地声称，THQ将继续网罗天下精英制作人，而且现在已经加入到“射击游戏大战”中来了，“和我们的朋友动视和EA竞争不够现实？我看他们明天一觉醒来该担忧如何和我们竞争。”后来呢？还记得密西西比河畔的《国土防线》吗？

“因为没有恐龙。”



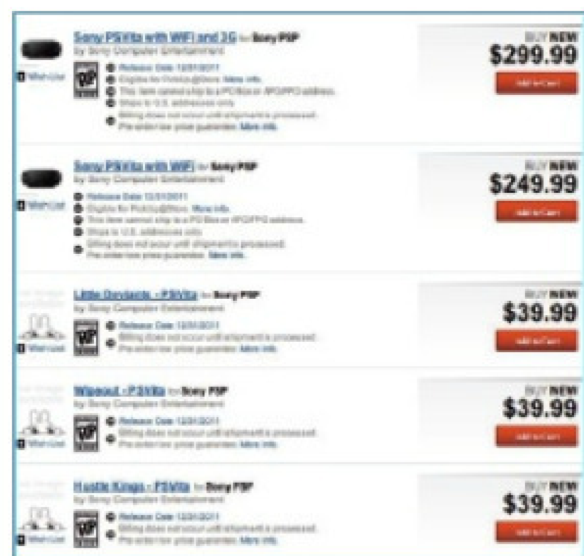
前年11月，Sarah Breiden代表动视在4chan论坛里问大家：“《使命召唤——现代战争2》的PC版销量并不如主机平台火爆，为什么呢？我们还缺点啥啊？”一分钟后，抢了沙发的一个匿名用户如此解释，跟帖者纷纷应和：“对啊对啊，连《超级马里奥》都有。”“给我们一头霸王龙，我们再来谈销量。”“还有迅猛龙。”一晃1年半过去，在《战地3》载具战预告片“Thunder Run”的开头，我们看到了一只攥着恐龙玩具的手。

“为什么都在说‘鬼泣5’？Capcom说这部鬼泣新作叫《鬼泣5》了吗？”



在新《鬼泣》（DMC）实战预告片中，Capcom（而不是Ninja Theory）毫不动摇地坚持了但丁那难以用语言描述的装扮，不过变身时但丁的头发变成了标志性的白色。一些玩家表示战斗部分“貌似还行”，就目前看来，“还没有像‘忍龙3’那样坚决地走自毁路线”，而且“是男人就应该露出额头”。另一方面，Capcom已经正式宣布将把“鬼泣”系列打造为真人电影，由索尼旗下的Screen Gems制作，由《杀手2》《凯恩与林奇》电影版的编剧Kyle Ward撰写剧本。就电影的主角设置来看——新《鬼泣》中的少年但丁——Capcom确实是将新作并入了“鬼泣”正统叙事主线，而非简单的Reboot，这货就是《鬼泣5》。

“不愧是业界最后的良心。”



上月，开发代号为NGP的索尼次时代掌机被定名为“Playstation Vita”，价格方面，Wi-Fi版售价249.99美元，3G版为299.99美元。PSV的直接竞争对手显然是任天堂的3DS，而不是苹果iTouch。索尼美国分公司SCEA总裁Jack Tretton抹眼泪说“你们爽了，我们亏了”。索尼副总裁平井一夫则说按计划来，PSV发售3年才能在硬件上开始盈利，索尼是经常赔本卖硬件的。在PSV公布价格后不久，北美游戏零售商GameStop/EBGames的网站上也泄露了PSV游戏的定价——39.99美元，这和竞争对手3DS游戏的定价相近。鉴于该零售商是接到第一方信息后才摆出商品，因而准确性很高。众多索粉纷纷竖起大拇指，Steam游戏购买者表示难以理解，iOS游戏购买者表示难以接受。SCE全球工作室副总裁Michael Denny表示：“对消费者来说，PSV游戏的表现更接近PS3；对开发商来说，PSV游戏的开发成本更接近PSP。”针对这句废话，玩家揶揄“PSP老游戏HD化到NGP，PS3老游戏缩水到NGP，这就是所谓的成本更低吧。”一些机能控的任青也不满自家新主机Wii U：“谁能给我解释一下什么叫TM过时硬件！”所以，不同阵营的玩家讲“业界良心”这句话时，会有很不同的意味的啊。

“nnnnnnnnnnNNNNNNNNNNOOOOOOOOOoooooooooo！”

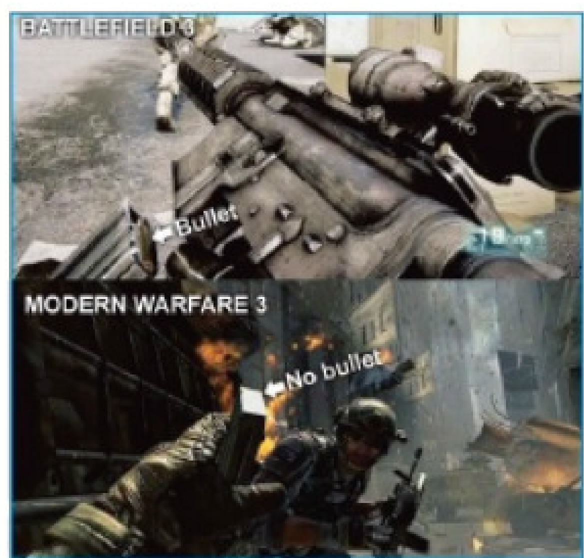
在三大硬件厂商里，只有任天堂是一直能在首发硬件上就赚钱的，因为设计硬件时一般采取比较保守的政策，像Wii U其实仅仅是略超越本世代主机的水准。一名网友指出，“其实看Wii U的Logo就明白了，它是Wii的UP升级版。”在软件方面，任社这次倒果断干脆——Wii U将不再兼容GameCube的游戏，也就没有GC手柄接口和记忆卡插槽。一项技术的加入要有可预见的回报，对怀旧者所期盼的“隔代兼容”技术而言，会有多少老老玩家期望在Wii U上玩到诸如《潜水侠——亚特兰蒂斯之战》（Aquaman: Battle for Atlantis）这种近10年前的游戏呢？GC游戏就像一个重症晚期的老人，Wii向下兼容，就是在提醒我们，这位老人仍然在世。现在，“任天堂弄死了他。”

“准备好了吗？请跟在我的每一句话后尖叫吧！”

1up.com的Chris Pereira排出了E3 2011十大最令人激动的新闻——“Wii U是Wii的继承者！”“PSV只卖250美元！”“《光环4》是新三部曲的第一部！”“任社将在Wii U和3DS上推出《任天堂明星大乱斗》新作！”“Irrational Games在给PSV做新的《生化震撼》！”“Xbox Live将整合Live TV、Bing还有YouTube，可以在上面看UFC比赛了！”“‘塞尔达’系列25周年纪念意味着好多‘塞尔达’游戏可以下载了，还将有一场主题音乐会！”“小岛工作组展示了新引擎Fox Engine！”“《皮克敏3》会是款Wii U游戏！”“Insomniac Games将推出第一款多平台游戏《重印》（Overstrike）！”诸位看官，配合尖叫一下嘛。

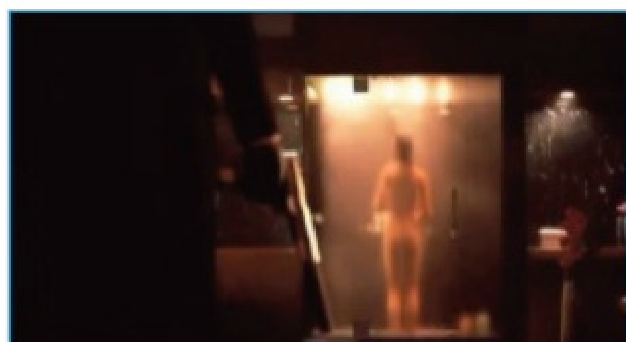
“从这一个小细节就可以看出做游戏的用心程度。”

这世界上有两种人，喜欢《使命召唤——现代战争3》的人和不喜欢它的人。在E3上，《现代战争3》的曼哈顿之战试玩演示依然引发阵阵掌声，却让《战地3》迷觉得是假嗨。似曾相识的巷战、平淡如水的枪炮声效、毫不给力的爆炸效果，“直升机必被击中”之诅咒，就是什么九重闪光雷、铰接式瞄准器也救不了你啊。荣耀已然尽归《战地3》，展会还没结束，它就被IGN.com、Game Informer等多个专业游戏媒体评为“E3最佳游戏”，连FBI都给它颁发了一枚表彰徽章。《战地3》拥趸还搬出视频截图对比，指责《现代战争3》的不用心——同样是换弹夹，《战地3》中弹夹露出了子弹，《现代战争3》中的弹夹竟然是全封闭的。“楼主，如果不是拿反一头的话，那个瞄准镜都可以推开，弹夹就不能加个活动盖么？”“现实里还真没这么干的。”并且，“Sandman紧接着上弹夹时，我们可以看到底部的快拔夹。”所以不管最终质量如何，细节相对严谨的《战地3》将铁定是军迷的菜。





您可回来了！话说您不在的这几年里，江湖上冒出了一个呼风唤雨的"阿萨辛集团"


求赦免……为什么47的目标会是浴室里的大姑娘呢？

《血钱》离完美就差一点，《赦免》再跨出一步就能成功

我们想要怎样的《杀手——赦免》？

2011.6.10 PCGamer.com

首先，别让故事主线干扰任务。依我之见，直截了当地接到合同——干掉目标——完成任务，就是最棒的任务；让任务服务于剧本，不得不去完成一些毫无杀手范的奇怪任务，就是最糟糕的关卡。我们可不想去救什么神父，不想去盗取部落的金色偶像（Golden Idol），不想冒雪潜入日本城堡，也不想再营救一次Smith特工。如果要说一个完整故事，能不能就在任务简报中间写点过渡文字就得了。

其次，认真做一下易装系统吧。易装系统在《血钱》中似乎遇到了瓶颈，每一关似乎总有那么一套衣服，47能穿着它在任一场合肆无忌惮地走来走去。所谓潜入，弄到这套衣服就成功了一半。那么《赦免》中就不该存在这种"完美服饰"，玩家需要时刻提醒自己："那人会不会认出我来？"很简单的逻辑：保安会认出同样穿保安服的47，警察也会知道这个光头不是同袍。据说《赦免》中依此改进了AI，例如觉得在哪见过你的警察会上前和你攀谈，瘾君子会感觉你不像他们的人进而惊恐地攻击你，游戏中会有基于服饰的海量对话。

第三，别让场景沦为战场。在试玩演示中有一个47被警用直升机追杀的片段，这就是战场。《杀手》可不能变成火爆的射击游戏，侦察地形，然后拟定暗杀计划，最后精准地执行，这才是最符合系列风格的玩法。据说在《赦免》中，即使47在被追捕中也会能和部分角色互动，而不是搞得全城皆兵。

第四，何不放开武器升级系统？《血钱》中每种武器都有丰富的升级选项，做得不错。不过，随着任务的进行，玩家得以轻易购买或升级任一种武器，除了那些必须达到某些成就才能解锁的。IO担心我们会迅速将.22手枪加装消音器、升级弹匣、加大威力，然后不考虑其他武器，所以加以限制。但是.22已经成为47的象征，又契合杀手身份。IO锁定升级，促使玩家试手其他武器，何不干脆解开限制呢？我相信只要做好武器的平衡性，每个人都会有自己的选择。

第五，让完成任务的方式更丰富。《沉默刺客》中只要达到"沉默刺客"等级就有丰厚的报酬，《血钱》中引入了一个"事故"的概念，却不能让玩家保持兴趣。我们可以在这基础上再发挥下，除去制造事故外，我们还可以假人之手干掉目标，就如《血钱》中歌剧院关卡那样。或者在任务简报中说明目标的人际关系，我们就能通过某种方式嫁祸于他的仇人。

第六，让事件后续更符合逻辑。47的暴力行为和噪音程度超过阈值将触发NPC反应，他们还会记住47的着装和相貌，这很经典。《血钱》中的"名誉系统"也不错，如果尸体被发现，会使得今后的任务更加棘手，过关画面的报纸上也会出现详细的案情报道甚至被摄像头拍下的47的面孔。这就奇怪了，系统还是不能区分这种局面到底是潦草收场还是暗杀计划的一部分。所以在《赦免》中，不应该是悬赏等级越高暴露度越高，在人群中开枪还让目击者逃走，第二天47头像就上报纸，这无可厚非。如果47干掉了每一个目击者，那么就是尸横遍野，也没人能描述他的样子。悬赏度应该和保安人数或警力相关，他能干掉20个保镖？好，我们就给这个VIP安排40个保镖！

最后，别拿训练关卡做试玩Demo。


"我不入地狱，谁爱入谁入……"

既然不再由Bungie操刀，343 Industries要如何延续辉煌？

我们想要怎样的《光环4》？

2011.6.11 gamingbolt.com

首先，别老来什么舍生取义、壮烈牺牲的段落。我们在"光环"的世界见识了太多类似的个人英雄主义情节，不想像每次要在《使命召唤》系列里见识到"手拉手"情节一样，我们已经腻烦了这种我不入地狱谁入地狱的剧本设置。

其次，我们要更多的盔甲能力（Armour abilities）和被动技能及升级。我们要看到不一样的敌人。我们已经和精英、豺狼、野兽交手那么多年了，"光环"中的怪物和武器都要有水平相当的继承者而不是衍生者。

最后，我们希望有更大的地图、更多的非对称地图，我们期待能有分屏4人对战！我们希望士官长情绪饱满多变，而不是老一个调调说话，而且又看不到他的表情。

既然已经没有当年的技术限制

经典老游戏还值得重制吗？

PC Gamer 2011.06

Craig Pearson（“CP”）说：当然啦。想要树立一个新的里程碑吗？用最先进技术重制《星球大战：钛战机》（TIE Fighter）吧。Rich McCormick（“RM”）说：不行的。制作人不能老将创意绑在一个品牌上，要扩散能量。

CP：又是你！那个指手画脚告诉制作人该怎样利用手头上的资源的家伙。唉，经典的老游戏有很多，PC又是个开放的平台，图形技术日新月异，但是为什么他们只是在挖掘机能，而不是去开发创意呢？

RM：因为玩家的需求啊！他们本来就应该去开发原创新作的，每个游戏开发者都有一个时时迸发灵感的大脑，是我们将他们扔进5年前就资源枯竭的矿井里，逼着他们去将矿洞彻底挖空。不管是哪个开发小组——我敢赌一顶帽子——他们都至少能想出10个了不起的游戏创意！我能听到这些创意在哭着闹着求开发，但是UI界面升级就能让我们把同一个游戏再玩上20遍。

CP：那我宁肯玩一个质量有保证的品牌游戏，而不是某个制作人古怪想法的集合体。而且谁说一个UI界面升级就够了？我要的是冯氏光照模型和光线跟踪着色啊！现在我仍在电脑上用DOSBox玩《钛战机》，只是那些低材质的贴图和简陋的光照效果让我感觉恍然若失，如果LucasArts能觉察和体谅我等老玩家的感受，就一定会做《钛战机2011》的吧。他们不就重制“猴岛小英雄”系列了么？

RM：是么？这样，你就能重新扯上飞行服的拉链、挤进机舱、坐上座椅、然后感叹“啊！就是当年那种感觉！”了吧？怀旧的人呐，你饥饿时吃第一个面包的感觉是最美好的。如果我们真能玩上重制版《钛战机》，在评价它时我们就不会用现代游戏的标准，只会拿同时期的老游戏去和它作比较。《钛战机》已经足够经典了，既然你已经朝死星的热排气口发射过一枚质子鱼雷，那么再经历一次死星沟壑逃脱战还会有多大意思？噢，这是我最妙的一次比喻。

CP：飞行服和机舱早就破旧不堪了。这是那个时代的经典，但是技术越发展，它就越被甩在时代的后面。失落的不仅仅是DOS系统，我都不能在现在的电脑上玩《神偷》了。如果Eidos愿意利用新技术重制一个高清《神偷》就太棒了，哪怕放出一个兼容补丁也好。现在阴影描绘技术已经很成熟了，老兄啊，他们真的应该重制《神偷》啊。还有《网络奇兵2》（System Shock 2）。还有《半衰期》！

RM：你看，“哪怕放出一个兼容补丁也好”，这和UI升级有什么本质区别？你们这群人不就是这么想的吗，用新技术延续老游戏的生命，缝缝补补就想让它不朽。无数老游戏重制就是你所期盼的美好未来吗？喂，“阀门”啊，别做《半衰期2——第三章》了！我们还想重新坐一次过山车（指《半衰期》的开场）！要在1900X1200分辨率下噢！

CP：切。这是最好的时代，每个游戏都至少有一个光鲜亮丽的画面。另一方面，如果能弥补当年创意因技术限制而无法实现的遗憾，老游戏重制就有了意义。你现在是无法想象第12代CryEngine引擎会带来怎样的技术革命的。

RM：精彩的创意又不会像渡渡鸟一样，灭绝后就再也不能复活了，何况它一直存在着呢，只是后来被模仿过度、没人再感兴趣罢了。你要是老惦记着过去，老觉得过去才是巅峰时刻，你就是在扼杀未来。如果游戏界停留在用修复老版的缺陷、弥补遗憾——有时候技术限制反而催生了另一个巧妙的创意——的方式来复现当年的成功，经年累月，玩家就会像洁癖症患者一样吹毛求疵，他们宁肯让不满意的作品回炉或重制，也不去展望续作或新作。一个例证就是，每年体育游戏的新作几乎都只是在更新数据，你却得花买一款新游戏的钱，你满意吗？

CP：我当然不满意。现在的《足球经理》已经不是过去的那个《冠军足球经理》了。我仍记得在《网络奇兵2》中第一次顺利侵入IniFiles单元时的激动，我想肯定有很多玩家愿意在Windows 9上再回到Rickenbacker号护卫舰上的。对，还有重返《重返侏罗纪》（Trepasser）！那是款野心勃勃却早生了10年的伟大作品。

RM：我去帮你拿烟斗，你慢慢回忆过去的好时光吧。我们再也回不去了。你真的想反复登上同一艘Rickenbacker号吗？为什么不让他们造一艘新的Rickenbacker号呢？



我是一个RMer



Kafafa

酷爱点像素、头像就是自绘的男会计师

我问过很多人对国内单机游戏是什么印象，除了《仙剑》和《轩辕剑》，他们基本上都说不出来几个代表作了。谁都知道，天朝的盗版业极大地阻碍了游戏业发展，很多游戏厂商混不下去垮掉了。尽管打击盗版的呼声很高，但是政府却仍未能有效控制盗版，游戏业的大环境依然严峻。

在这种尴尬的境地中，手机游戏异军突起，曾几何时，一度夺下了半壁江山。但是这种快餐式的游戏大多都是粗制滥造，而且平衡性差。好景不长，就在最近，在那些日益强大的破解者面前，手机游戏的市场也开始颤抖。我开始思考，对毫无安全性可言的大陆市场，单机游戏如何才能生存、延续和发展呢？

我的工作是会计，每天上班就是和枯燥乏味的数字打交道。业余时间就看看书，点点像素，做做游戏，我是一个RMer。中国目前有很多RMer，他们是一群狂热的单机游戏爱好者，组建了自己的网站和论坛，成立自已的独立游戏群组。他们中的骨干是一群年龄普遍在二十几岁的年轻人，可能从事着各式各样的工作，或者还是学生。他们来自五湖四海，为了一个共同的目标走到一起来：那就是做出自己的独立游戏，实现自己的梦想。

游戏的开发平台是基于日本著名游戏厂商EnterBrain的RPG Maker（在此强调一下，我们提倡使用正版的RM）。游戏由3部分组成——剧本，脚本，美工。如果你够强，一个人能挑起这3个大梁，就能做出一个独立的游戏。至今为止，最成功的RMer应该就是Soulflame，他的黑暗武侠游戏风格的《雨血》进入了商业化运作，红遍全球。很多网站提供收费下载，但是在中国的范围内提供的是免费下载，至于原因嘛，你懂的。

但是大部分爱好者不可能是全能王，他们只能或者写剧本超牛，或者编程厉害，又或者是个美工高手。互补的关系让他们组成了自己的团队，由于做游戏的爱好者80%以上都是男生，合作的时候都是“基友”，所以我们也戏称组团为“搅基”。

当你决定开始做一个游戏时，需要先设定好世界观和剧本，称之为“开坑”。当你确定好你的主线和目标时，寻找志同道合的人一起来做这个游戏称为“填坑”。如果你悲催得无力完成你的游戏，那么你的游戏就“坑化”了。

RPG Maker会提供一套默认的素材和脚本，你只要有想法，就可以做出一个游戏来，适合初学者上手。你玩过一阵子之后，发现每个人做出的游戏都像是同一班人马在演绎，会觉得审美疲劳，索然无味，然后肯定就会迸发出自己做一个的想法。RM这个平台完全满足条件，自己画的个性素材能导入，自己编的程序也能运行。正所谓人有多大胆，地有多大产；思想有多远，你就能滚多远；只要你敢想敢做，就没有实现不了的单机梦想。

绝大多数的爱好者加入这个群体都是为了自娱自乐，做出游戏来和朋友互相分享。正是这种纯粹的动力支撑起整个RM世界。当然，做独立游戏并非易事，很多大作都要厚积薄发，要经历一年或者更久的时间的打磨才能做出精华的东西。一个RPG游戏要有她独特的世界观，而游戏里面可能就映射了自身的缩影，嵌入了自己的心情。

> “你有自己的思想就表达出来。你是神，在属于你的地方。”

本人现在也开了不少的坑，有科幻剧情向的RPG，大纲是在未来的某一时刻，吸血鬼、狼人和人类的战争。吸血鬼和狼人都是生化病毒的产物，人类沦为吸血鬼的血奴，在夹缝中生存。也有奇幻风格的SLG,偏欧式的中古风，在剑与魔法的世界里，以儿童的眼光来看待这个世界和英雄。

由于素材基本上是原创，所以仍处于龟速的填坑中。有时侯也挺艰辛：描绘自己的故事当然也要亲自编剧情，我一般是有了个大纲就开始埋头干，中途有了新的想法，又得一遍又一遍地改。人物刻画和动画的制作都需要巨大的工作量，没有足够的耐心是绝对会“坑化”的。

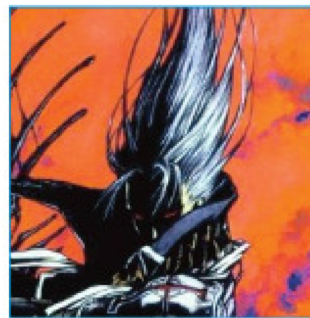
虽然有这么多困难，但是“填坑”的过程是快乐的。我的理念就是，当这个世界不一样的时候，就让它不一样。没必要紧张，你有自己的思想就表达出来。你是神，在属于你的地方。

最后还是希望RMer的群体能够越来越壮大，希望大陆的独立游戏能够茁壮成长。也许有一天，他们能复兴甚至拯救整个中国的单机游戏。P



看这些双管坦克，知道我常玩的游戏了吧？

世事难料啊



机械师

工作、辐射、脱宅，真不知道还有什么能让这个家伙更烦心的事会发生

5月上旬，从北美传来一条爆炸性的新闻——索尼的PS3在线服务器被黑，7700万用户的信息被盗。这些用户的信息包括姓名、住址、电话号码，以及最关键也是最要命的——信用卡账户。生活在那些发达国家，没有信用卡账户的生活是不可想象的。只需要输入一串号码就能得到你想要的东西，方便快捷，勾引起你无限的欲望，同时也像在身边放个巨大黑洞一般，不断地蚕食你的金钱和时间。当你申请了银行的信用卡时，仿佛能听见无数的海妖在用迷离的歌声魅惑你步入物欲的殿堂；当你和它解约时，你仿佛能听见无数的零售商像被KO的鹰身女妖一样的凄惨哀号。当我看到这条新闻时，我已经听见索尼的哀号了。作为一个“负责”的企业，索尼承诺支付被盗用户最高100万美元的赔偿。

单纯的商业赔偿对于索尼来说的确很疼，但还没到不能忍受的地步——毕竟不可能每个用户都被黑掉100万美元。真正的打击来自于：用户对索尼苦心打造的PSN丧失信心，如果索尼的对策不当，将会对其未来的经营——尤其是计划于今年下半年推出的极其依赖网络、被赋予极大期望的PS Vita——带来非常深远的影响。

这里无意对索尼的未来经营做出什么分析或预测，炒股的看官可以开始失望了。索尼的事件只是个背景，这反映了一个道理，“世间无常，世事难料”。

在日本，一年始于4月，全日本的新学期开学、新职员入社的时间都是4月1日——上班和开学的第一天就得冒着被愚弄的风险，不过还好成年的日本人不是很喜欢过愚人节。为了能在这一天站在自己中意的公司里，日本的学生和公司会在两年前的10月份就开始应聘/招聘。比如你毕业的时间是2011年3月，如果你想在4月开始工作的话，2009年10月你就得开始参加招聘会和投简历了。如果运气不错的话，2010年6月左右你就能得到人生的第一份卖身契，接下来就是无聊的等待了——等着2011年的愚人节，顺便写写毕业论文什么的。如果人品有问题的话2011年2月才能解脱。

历时近1年的应聘，令人身心俱疲，这个流程看上去虽然有些令人费解，但是，如果企业和学生都遵守游戏规则的话，也不是太大的问题。

例外总是会发生。从2008年后半横扫全球的次债危机也给日本送了不少“杯具”，尤其是那些好不容易在6月份拿到内定通知的在校生，他们中的一部分人在9月下旬又收到了公司的来函——“内定取消书”：公司由于经济危机的影响无力招募新人，单方面撕毁合约。那些可怜的学生们处于怎样的境地，是怎样的心情，就无需在下多言了吧。

然后，“9·11”事件的幕后总指挥、恐怖分子的代名词、只身一人对抗太阳系中最强大的军事组织——北约并被其困在一个鸟不拉屎的国家近10年之久的传奇般的人物，本·拉登在5月第一天（当地时间）就被击毙在位于巴基斯坦的自家豪宅中。

> **“索尼的事件只是个背景，这反映了一个道理，世间无常，世事难料。”**

一个连战华约、北约的传奇人物就这么莫名其妙地terminated了，真是让人大跌眼镜。不过，遗体被迅速由航母运走海葬，老美给了他威震天级别的待遇，这么看来，这已经是这个星球上对反派角色的最高规格待遇了吧。

在击杀本·拉登的行动中，美军出动了24名“海豹”，行动持续了40分钟。好莱坞大片和FPS游戏中单枪匹马、千军万马中取上将首级如探囊取物、如同赵子龙一般的“海豹”（还是24个人）竟然为攻入一间民宅耗费了40分钟，不愧是头号恐怖分子的老巢，想必定是数十位兰博般的精英恐怖分子在拼死抵抗吧，那激烈的枪战场面、震耳欲聋的爆炸、升腾的火焰和滚滚的硝烟，就是《现代战争》《战地——叛逆连队2》《荣誉勋章》神马的真实再现啊……等等，什么？包括本·拉登在内被击毙的4人中只有3人有武器，而且那3人在枪战开始后数分钟内就被击毙了。这可就让好莱坞和游戏制作人郁闷了。上好的题材啊，教科书般的好莱坞剧本啊——24名无畏勇士仿佛鬼神从天而降，经过鏖战，击毙反派Boss；数百公里外的战机航母严阵以待，随时准备拯救大兵；外太空漂浮的卫星将战场的影像实时发送给远隔半个地球之远的大本营。可是，这就击毙了4个人，这场面可不好看啊。不过老美总会有办法的，不是么？所以，就让我们期待《使命召唤——拉灯行动》（Call of Duty: Lights Off）、《荣誉勋章——恐惧终结》（Medal of Honor: Fall of Fears）和《刺客信条——遗产》（Assassin's Creed: Legacy）吧。以上名字都是我YY的。

不过，弄不好动视、EA、育碧就采纳了这个名字呢，世间无常，世事难料啊。



是谁……动了你的奶酪？

同学会



Psychoo

就是你们都认识的那个小明。目前仍像《魔兽世界》里被困于诺莫瑞根的侏儒一样绝望地与麻风……哦，是痛风的病魔做斗争。在漫长的斗争过程中，他悟到的人生哲理是：烤羊腰子无法成为对抗痛风的武器……没错，仅此而已

昨天有个高中同学给我打电话，说要举办什么同学会，我断然拒绝了。

大家都知道，同学会这种玩意儿，无非就是人生的赢家开着跑车带着软妹、在我这种人生的Loser面前说上一句"老同学，需不需要帮助啊？"这样的聚会。

所以我当然不能参加，一来我不能接受去充当被闪光对象这样的事，二来我也为遏制同学会这种歪风邪气做出了杰出的贡献。

当然，同学会也有其存在的意义，比如说……等我变成赢家再去亲自组织，大力地放出闪光弹，对着当年那个拒绝我、说我是死胖子的班花展示我新结交的俄罗斯女友，对着那些学习优秀老师喜爱后来去美国留学回国做了高管的五道杠班干部讲一讲我刚在CBD的投资，方是人间正道！

我就是如此耿直的一个人。

让我没想到的是，后来我还是去了……

我走在路上一边骂自己为什么在"去吧去吧，吃完饭咱再去打一次CS啊"这样的邀请下，革命意志从无坚不摧慢慢露出缝隙，直至分崩离析，竟然在不到3秒的时间内，就做出了"好的我过去"这样的回答。

真是丢人啊……

老实说，在女孩子问到"你平时喜欢做什么吖"时我非常不好意思回答"我没事儿就打打游戏"，那会给人一种"多大了还打游戏，真是没出息！"甚至是"我去，这孙子就是电视里说的网瘾患者吧？"类似的感觉。实际上，我自己也觉得老大不小了，没事儿还老去"三大妈"什么的下载汉化补丁实在挺不符合世界潮流的，这是一个讲究"成功学"的年代，我可不想胳膊拧大腿，与时代潮流背道而驰，除非我有超能力……

但是在所谓"花季"，却只有和同学一起通宵打CS这件事让我非常快乐，尤其是还有一个女孩子也常和我们一起，简直是快乐之上的大快乐，欢喜之上的大欢喜……那个年代还不像现在，高中生都握有如家酒店的贵宾卡（当然也有可能是速8或者别的什么……），大家绝对是纯洁的同学友情——好吧，起码表面上是这样，那种和异性一起去打游戏便感觉有点像约会的幻觉虽然非常愚蠢，却那么让人心悸……



如果达拉然魔法学院开同学会，有哪些人会来？

每次看到她在面前闪过时，我总是不开枪，走"之"字形迂回向前，然后在被她干掉之前喷上一个涂鸦……然后就会听到她轻轻发出一声"哼"这样的音调。虽然每次都会引来同伴耻笑，我却还是保持用如此方式表达着"我很照顾你哦"这样的幼稚感情。的确很幼稚，听说她早嫁人了。

> **"同学会也有其存在的意义，比如说……等我变成赢家再去亲自组织……"**

正如我所料，同学会这种玩意儿，无非就是人生的赢家开着跑车带着软妹，在我这种人生的Loser面前说上一句"老同学，需不需要帮助啊"这样的聚会。

饭桌之上，人生的赢家们高谈阔论着国际形势和股票期货，或者聊聊为官之道以及仕途多忐忑，我却只能联想到Acfun和Bilibili上的三次元鬼畜和起点上的官海意淫小说……

真是丢人啊……

就在我准备完全不顾及世俗目光拿出PSP打上盘《怪物猎人》时，终于有人喊出"咱们再去打盘CS吧"，没想到大家全都积极响应，看来那会儿的快乐不光是我一个人保存下来，有些东西果然越久越显珍贵？

这短暂的感慨并不能治愈我刚才受到的各种歧视和侮辱，尽管我提前戴好了墨镜，却还是在这战斗力破表的同学会上被闪瞎了氪金狗眼……

我们在网吧中"杀马特"们惊奇和鄙视的眼光中坐了下来，装好因为《劲舞团》被敲下来的空格键，这几个奔三张儿老爷们……和那个看起来还是颇为年轻的Office-Lady坐了下来，建主，沙1，开打！

第35盘，我已经逐渐忘掉了刚才同学会给我带来的不适，加上大家邀五喝六的低俗喊叫，终于又进入了"无我"状态，正如岳飞爷爷所说，上得战场，握得住枪，口中无唾，便是好兵！我现在非但满嘴都是可乐，连忘却已久的阴招都慢慢回忆了起来……

于是在只剩下我和Office-Lady在"A门"相遇1v1单挑时，我下意识地开始走"之"字形，然后在死掉之前顺利地按下F喷出一个涂鸦……

"哼！"

直到我回家躺在床上，我还在思考那一声"哼"到底是不是幻觉。

以后再也不能参加同学会了，等我变成赢家再去亲自组织，大力地放出闪光弹，对着当年那个拒绝我、说我是死胖子的班花展示我新结交的俄罗斯女友……

我就抱着这样的想法睡着了。当然，我没有忘记打开隔壁电脑，通宵挂机下载《猎魔人2》。

真，真是丢人啊……

两个认识世界的工具



打死熊
想找个时间认真玩游戏，但总因为机器配置和自我谴责而被迫放弃的电影编剧

柏拉图说：游戏是一切幼子（动物的和人的）生活和能力跳跃需要而产生的有意识的模拟活动。亚里斯多德说：游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动。索尼在线娱乐的首席创意官拉夫.科斯特说：游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。《辞海》上说，游戏是以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。

所以我们可以肯定的是，（广义的）游戏出现在电影之前。因为很难想象人类会一直憋着啥都不做，一直等到一百多年前看了场电影才决定：我们应该顺便玩玩游戏。

所以，电影出现以后，肯定先是被动地反映游戏，甚至反映的有些神神叨叨。比如英格玛·伯格曼这位伟大的开创了意识流电影手法的瑞典导演，在他的《第七封印》中就描绘了一盘死神跟主人公下的棋。双方玩啊玩啊，最后，玩出了哲学意义和生命真理。如果说功夫也算是咱地球人喜闻乐见的一种游戏的话，那么从上世纪50年代开始的功夫片就一直在以游戏为题材，直到今天的甄子丹还在玩给我们看。

> “游戏也有很多啊，下棋啦，打牌啦，石头剪刀布啦，老虎棒子鸡啦……”

因为电影的门类太多，科教片啦、纪录片啦、工业片啦，这些都算是电影，大众们却只认准了故事片。当然，电影的门类中也仅仅只有故事片具有跟游戏结合的特性。同样，游戏也有很多啊，下棋啦，打牌啦，石头剪刀布啦，老虎棒子鸡啦……但你啥时候见过跳皮筋儿给拍成了电影（酷爱拍摄灾难片的罗兰·埃默里奇就要将70年代热门电子游戏《小行星》改编成游戏）？

从本质上说，故事片电影和电子游戏是一家，相互改编就仿佛是顺理成章的事儿了。比如《生化危机》系列、卖得好了就拍成电影、也不管改编后的电影有多扯，演员有多挫，剧情和原作相差了有多远，毕竟还是没脱离打僵尸的模式。再如《寂静岭》，游戏本身采用了很多电影式的表现手段来刻画游戏角色、营造气氛并进行心理暗示。2006年被拍成了同名电影，口碑还不错。

至于把当红电影完全移植并且大获成功的同名游戏倒是屈指可数。毕竟根据同名电影的主题和故事来进行游戏的设置，缺乏了游戏所必须的未知性、挑战性。当下电子游戏基本上可算作创意行业了，求新求奇求刺激成为了游戏业界求生存求发展的要求，如果全盘按照电影的情节做“Video Game”，那就真的索然无味了；但是又不能改动过大偏离了原作，像《金刚狼》游戏版就是很正面的范例。

就目前来说，电影往往是借着游戏的名气进行改编，有的甚至仅仅是借着游戏的名称进行炒作。当然也不排除偶有电影继承了游戏的内核思想和精髓，只是这种电影很难达到和游戏一样的深度。更多的是借鉴电影的手法和桥段，并不会完全照搬电影的整体故事和故事情节，这一点上原Infinity Ward就很有一套。

随着现代媒介的融合，娱乐业中的整合也越来越剧烈，所有娱乐行业都在资本的作用下整合到了一起，成了巨无霸似的娱乐公司。但资本家不能吃饱了撑的，把这么多行业整合起来啥也不做呀，所以借助某一产品开发更多的衍生产品，获取更多的利润才是电影和游戏整合的动力源。对资本家来说，不论是电影开发了一个题材，并且获得成功，还是游戏创造了一个新的模式创造了历史，这些都不重要，只要能带来滚滚的票房和售卖的利润才是王道。电影好拍，但是故事难写，游戏好做，但是模式不易。无论电影还是游戏，发掘一个题材，给消费者灌输一种思维方式才是最困难的，如果对此没有开发出完全的盈利方式，对资本家来说都是失败——哪怕借鉴点桥段、情节或形式，都算是降低了成本。无论电影火爆后做成游戏也好，还是游戏大卖后拍成电影也好，或者两者经过策划同时推向市场也好，它们不过都是对方的一种衍生产品而已。这帮万恶的资本家巴不得咱们看他们的电影，看完电影后再买纪念品，回家再上他们的官网下载付费的游戏，然后再去书店买他们的书，完了再去他们的专卖店买一套傻了吧唧的衣服……



育碧电影公司（Ubisoft Motion Pictures）是育碧旗下负责和育碧游戏相关的电影和电视项目的子公司，他们近期将有游戏改编电影的大动作噢……

当然咯，千万别透过现象看本质后就产生了抵制心理，毕竟看电影和打游戏是咱御宅守一族的生活方式——或者说得好听点，是认识这个世界的工具。

涌动的原力 不朽的传奇
Kyle Katarn同志历代记



■上海 死星战将

谨以此文，献给我最喜爱的游戏“星球大战——绝地武士”系列，
感谢它带给我的那一个个充满快乐与激情的日日夜夜。

由好莱坞名导George Lucas一手缔造的“星球大战”（Star Wars）系列不仅开创了科幻电影史上的新纪元，还深刻地影响了整整好几代人。于此期间，官方围绕主题所推出的一系列衍生周边如小说、漫画、模型玩具等，将其文化魅力演绎得淋漓尽致。单就改编游戏来讲，现今的玩家所耳熟能详的就有如“帝国战场”（Empire at War）系列、“原力释放”（The Force Unleashed）系列、“旧共和国武士”（Knights of the Old Republic）系列等，涵盖了掌机、家用机、PC等几乎所有的主流娱乐平台，类型也从动作冒险、即时战略再到角色扮演等一应俱全，每年都会有新面孔问世。“星战”字眼间蕴含的巨大号召力由此可见一斑。

我虽然只算得上是个业余“星战”爱好者，但这些年玩过的“星战”游戏绝不在少数。若要问笔者心目中的“星战”游戏最高，当属“星球大战——绝地武士”（Jedi Knight）系列！

星球大战——黑暗军团
Star Wars: Dark Forces

《星球大战——黑暗军团》由LucasArts于1995年制作并发行，游戏随后还在Mac和PS上推出了对应的移植版本。有关本作的开发背景，一种观点认为，其时正值FPS黄金热潮的兴起，特别是id Software的《毁灭战士》（DOOM），其高达数百万套的销量让许多游戏厂商都看着眼红，遂纷纷向该领域进军，《黑暗军团》正是LucasArts的首部FPS试刀之作。坊间还流传有第二种说法：《黑暗军团》的灵感直接源自一些精力旺盛的《毁灭战士》爱好者所制作的各种“星战”主题民间MOD，在圈内它们固然有些人气，后来id主创之一约翰·卡马克在接受媒体采访时说：“我到现在仍记得第一次看到玩家制作的‘星球大战’版《毁灭战士》MOD的感受，他们将死星等‘星战’元素引入到我们的游戏里，非常酷。我同时还对《毁灭战士》的流行程度感到十分自豪，更坚定了这个信念：做游戏也是在为其他有点子的人提供施展才华的平台。”但是，民间MOD作者并未向Lucasfilm缴纳相关版权许可费，颇感不爽的Lucasfilm索性就让旗下的LucasArts放手打起了自家“官方出品”的主意。

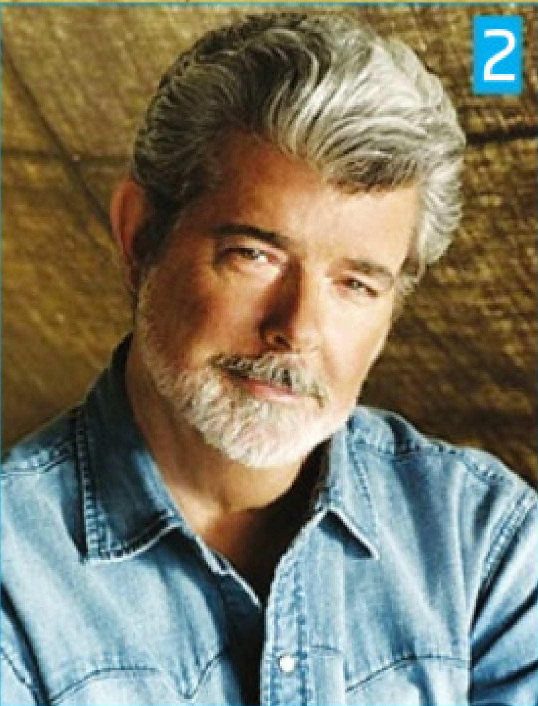
与《毁灭战士》等传统FPS不同，《黑暗军团》极为注重对剧情，LucasArts还尝试将其与Lucasfilm官方拟定好的“星球大战”历史年表相结合：在《黑暗军团》里玩家扮演的是Kyle Katarn，一名受雇于义军联盟的人类佣兵、前帝国暴风冲锋队精英军官，而游戏的第一关就是前往帝国的一个秘密军事基地为义军联盟盗取死星的设计蓝图——知道电影正传《新希望》（New Hope）中莱娅公主他们的情报是怎么得来的吧？紧接着，故事直接跳转到死星被摧毁后1年，义军联盟偶然获悉帝国将军Rom Mohc筹划了一个邪恶的“黑暗军团”（Dark Troopers）计划，意欲大规模制造一种战力超强的改造人战士，这将对义军构成极大威胁。危难当前，义军领袖Mon Mothma再度想到主角，他表示义军愿许以重金让后者去查清整个事件的来龙去脉，可能的话再一并挫败帝国野心。于是，正义感和巨额酬金的双重动力驱使着我们的Kyle Katarn潜入帝国首都Coruscant、激斗Hutt人恶霸Jabba的私人飞船“星之珠宝”（Star Jewel），渗透黑勋爵Darth Vader的座舰“处刑者”（Executor）号超级歼星舰（Star Destoyer）……

关卡设计可以说是《黑暗军团》最令人称道的亮点所在：首先，游戏每一关开始前都会借Kyle Katarn的机师兼搭档Jan Ors播放一段图文详实的任务简报，关卡与关卡之间还有精美的动画过场来过渡交代剧情。其次，与常规的





1.它是科幻文化史上当之无愧的神话
2.George Lucas，美国著名导演、制片人兼编剧，同时还是LucasArts的创办人，任职董事长
3.《共和国突击队》是笔者喜欢的几款“星战”改编游戏之一
4.由BioWare正在加紧制作的MMORPG《星球大战——旧共和国》（Old Republic）是今年的大热门
5.《星球大战——帝国战场》尝试用RTS的方式来诠释“星战”的恢弘史诗战役，还好，它成功了



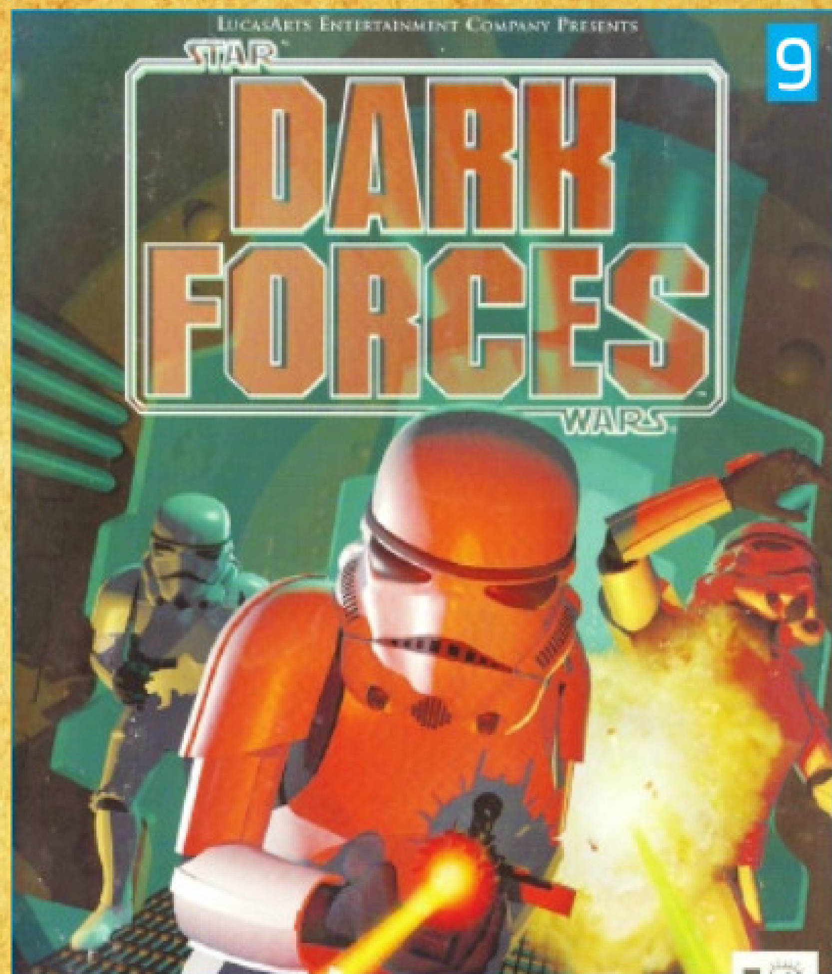




6.这就是原计划的第一关地图，以一艘帝王级歼星舰为背景
7.《黑暗军团》的游戏盒背面包装，可以看到正中是“星战”著名人物Boba Fett，后者在本作中是关卡Boss之一
8.这是游戏的Beta版界面，可以看到和正式版有着不小的差异
9.《黑暗军团》的游戏盒封面
10.后来官方将“绝地武士”系列全部Steam化
11.完成当前关卡的所有任务目标后玩家仍然可以选择继续在场景里晃悠
12.《毁灭战士》“星战”主题民间MOD的实际游戏画面，里头当然少不了黑勋爵















FPS只需注意主角的生命和弹药量的多少不同，《黑暗军团》里玩家有另外两种核心属性——电力和护盾值，电力给主角身上携带的探照灯和夜视镜等道具供能，护盾值则用于抵御敌人的能量武器（对肉搏攻击/白刃武器无效）。在具体的玩法上，本作除了射击手感爽快（没有准星和精确射击一说，因为游戏采用的是系统自动校正瞄准，只要瞄敌人不是瞄得太偏，保证一打一个准），更有浓厚的解谜色彩。笔者犹记得有那么一关玩家要在一个嵌套迷宫里操控外环的通道门系统，逐层地开启进入内环的秘径，至今回想起仍感头大。有一关，玩家必须协调两组电梯轿厢在井道里的升降排列顺序以形成一个阶梯式平台，并藉此到达关底的牢房解救NPC囚犯。游戏中同样还存在着不少危险的机关，比如液压机、毒气、酸水池等，对玩家的反应速度和水准能力也是一大考验。对于那些非常规性质的探索与战斗任务，游戏提供玩家防毒面具、止滑靴等装备来应付各种突发情况。怎么样，制作者的想法确实挺不赖的吧！

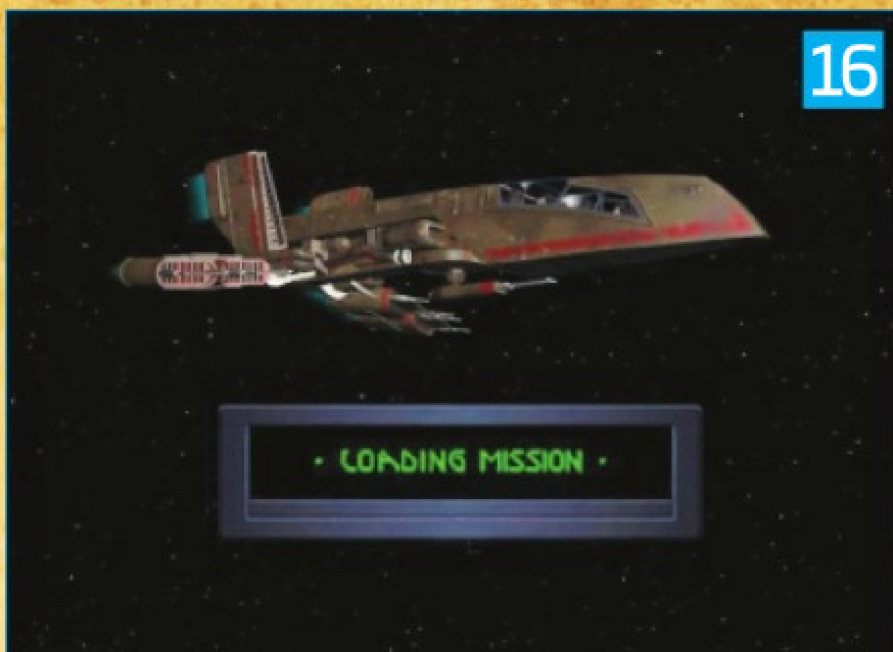
《黑暗军团》的武器系统也很有特色，不仅包含了“星战”迷熟悉的爆能步枪（Blaster rifle）、热线手雷（Thermal detonator），制作组还原创了许多样新武器，比如贝亚手枪（The Bryar Pistol），由游戏的设计师Justin Chin创造，名字来自于他最喜欢的作曲家Gavin Bryars，它成为了Kyle Katarn的招牌武器，并被赋予了一系列的新特性。又如帕卡德手持式迫击炮（Packered mortar Gun），同样由Justin Chin设计并命名，帕卡德是其最喜爱的豪华汽车品牌（编个名字就那么难吗！）。游戏里的许多武器都带有两种攻击模式，像是杰偌热熔炮（Jeron Fusion Cutter）的第二种模式是多枪管齐射，热线手雷可以被设定成延时弹射爆炸等。玩家在上一关取得的武器和弹药会被自动带如下一关去，因此在当前关卡结束前，玩家仍可在场景里搜刮，待满意后再点击确定按钮载入下一关卡。

本作还是少数真正做到了每关都有着截然不同的场景的FPS之一。游戏里出现的地形包括帝国秘密基地、雪原工厂、矿区、太空港、水坝等。《黑暗军团》的“演员阵容”也相当原汁原味，诸如暴风兵、帝国军官、帝国突击队员（Imperial Commando）、一脸猪像的Gamorrean人武士、三只眼Gran掷弹兵等，而Darth Vader、Mon Mothma、赏金猎人Boba Fett以及恶霸Jabba等人都有出场。在被困在Jabba船上的那一关，玩家要同Jabba的宠物、名为Kell Dragon的怪兽空手干一仗——还记得电影《绝地归来》里的桥段么？

游戏共包含了14个关卡，但没有提供及时存盘的功能，而是采用了类似《德军总部3D》（Wolfenstein 3D）的续命制，即每个关卡里都有若干处“隐形”的存盘点，玩家通过在游戏里收集义军联盟徽章来增加重生次数，若玩家中途死亡则会以消耗一个徽章的形式在最近的存盘点处复活。《黑暗军团》里已经打通的关卡可以自由地被重新访问。但是《黑暗军团》没有任何的多人对战模式——当时FPS连线对战已经很是流行了。

需要指出的是，《黑暗军团》采用的是LucasArts自主研发的JEDI引擎——外界一度传言言称该引擎是LucasArts反编译id的DOOM引擎的。JEDI引擎较之id引以为傲的DOOM引擎要先进得多，比如它支持多层/串联式建筑物模型和对烟雾、水流的动态效果，很适合构造复杂的关卡场景，游戏里的人物也能够做出跑、跳、蹲以及向上或是向下看等诸多丰富动作。但它还不支持自由鼠标视角，Raven在1994年出品的《旋风反击战》（CyClones）就已经做到这点了。后来该引擎被LucasArts用来制作另一款1997年出品的、以西部枪手生活为题材的FPS《法外行》（Outlaws），提供了3D硬加速等新特性，还增加了自由

栏目编辑/张帆/zhangfan@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting








13. Gamorrean人武士，手中的大斧砍人可是相当的疼
14.与帝国的暴风冲锋队交火
15.粉丝制作的“《黑暗军团》HD复刻版”，其实是款基于《绝地学院》的MOD
16.粉丝制作的“《黑暗军团》HD复刻版”关卡载入画面
17.粉丝制作的“《黑暗军团》HD复刻版”内部场景的布置，可以看到墙上的歼星舰结构图示
18.粉丝制作的“《黑暗军团》HD复刻版”的过场是即时渲染合成的
19.游戏支持从已通的关卡自由择一重玩
20.关卡开始前游戏会放一段详实的任务简报

鼠标视角和描绘水底世界的功能。

游戏中的一些过场动画都是直接从之前的“星战”游戏比如《X战机》（Star Wars: X-Wing）和《钛战机》（Star Wars: TIE Fighter）的过场里“移植”剪辑过来的，包括Darth Vader在“处刑者”号的舰桥上睥睨星海、最后一关关底Mon Mothma给主角颁发“阿尔德兰之星”（Star of Alderaan）奖章。音乐方面，《黑暗军团》采用的是MIDI音源，其曲目均是由Clint Bajakian负责谱写，主要借鉴了John Williams的相关作品，但也加入大量的个人原创元素，比如游戏开头的“星战”主题曲，进行到后半段的就表现出了与John Williams的同名作截然不同的雄沉曲风，而在游戏的倒数第二关当主角登上“处刑者”号超级歼星舰后，玩家还会听到那首著名的《帝国进行曲》（The Imperial March）。游戏采用了LucasArts自主研发的iMUSE音乐引擎，游戏的音乐会实时根据玩家的处境发生变化，不会让人产生厌烦感。

《黑暗军团》的正式立项是在1993年9月，主程序员是Ray Gresko，而游戏设计师是上面提到的Justin Chin，他主导了游戏的美术与故事创作。在一开始开发组就决心做一款比《毁灭战士》更牛的FPS，于是他们加强了《毁灭战士》匮乏的谜题元素，以及由Lucasfilm官方授权的“星球大战”史诗世界观。你或许不知道，其实LucasArts最初是打算让Luke Skywalker做《黑暗军团》的主角，但考虑这样会对故事编写带来一些不必要的麻烦，Justin Chin就转而创造了新角色Kyle Katarn。原计划游戏的第一关是以一艘帝王级（Imperial-class）歼星舰为背景舞台的，由于担心其过于复杂的地形可能会吓走新玩家，制作组只得将之取消，后来该关卡的大部分既得成果都被挪用到了“处刑者”号那一关里。非但如此，本作的开发工作甚至还引起了“星战”之父George Lucas的高度关注，他曾多次向LucasArts反馈了自己对该游戏的一些个人意见与看法，所以在游戏的制作组名单中你会看到“特别致谢George Lucas”。

有趣的是，不知是出于像id的致敬还是挑战，《黑暗军团》的所有秘技都是LA开头（LucasArts），就像《毁灭战士》的秘技都是ID开头那样，而在冰原工厂的那关，玩家可以找到一个形状是兔子头的隐藏地洞——相信对LucasArts有点了解的玩家都回过神来了，没错，它就是LucasArts自家的著名卡通冒险游戏品牌“山姆和马克斯”（Sam & Max）系列里面的人气角色Max！另外，本作里Kyle Katarn的声优是Nick Jameson，同时也担任“Sam & Max”系列早期作品中Max的配音演员！

在1993至1999年畅销电脑游戏排行榜中，《黑暗军团》以累计近95万份的销量居第11名，这是一个相当了不得的成绩。George Lucas在1995年的1月底到迪斯尼乐园去参加“印第安纳·琼斯”主题专线首航典礼和同年3月中旬接受CNN电视台的Future Watch节目采访时，都没忘特意演示和推销这款游戏。“星战”粉丝私下送给他“达斯美金”（Darth Dollar）大君的名号。

与《毁灭战士》的WAD数据包类似，《黑暗军团》采用了类似的GOB档案结构，这使得粉丝为其制作MOD成为可能，两名民间MOD作者Yves Borckmans 和Don Sielke后来干脆加入LucasArts参与了续作《绝地武士》（Jedi Knight）的开发。

2009年9月，官方通过Valve Software的Steam平台推出了对应的下载版本，玩家可以自由选择零购或是一次性购买整个“绝地武士”系列，后者的价钱很是公道——只需19.99美刀。次年，游戏的PS版也作为PSOne Classic登陆PlayStation Network在线服务平台。

大概在2002年，一伙MOD爱好者兼游戏粉丝开始尝







21.看到这个兔子头没有
22.游戏里黑勋爵Darth Vader的座舰“处刑者”号超级歼星舰内部布置
23. 过场里的Jabba，注意游戏过场是没有字幕的，此处出现字幕原因很简单，因为这头恶心的鼻涕虫只会讲更恶心的Hutt语

试基于《绝地放逐者》（Jedi Outcast）和《绝地学院》（Jedi Academy）平台来打造一款“《黑暗军团》HD复刻版”，但在放出前6个关卡后就再没了后文。

从整体来讲，这个MOD质量不错，一些光影效果都做得很漂亮，游戏的过场使用QuakeⅢ引擎即时渲染生成，而音效和音乐直接提取自《黑暗军团》。可惜《绝地学院》取消了道具系统，关卡中敌人的血量也有大幅提升，致使MOD的难度较之原作增加不少，对应的怀旧感也因此大打折扣。

对了，本作的港台译名就是《死星战将》。

星球大战之绝地武士——黑暗军团Ⅱ
Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces Ⅱ

1996年，也就是《黑暗军团》推出后的第二年，LucasArts在官网上发布了这样一则消息：“作为饱受赞誉的游戏《黑暗军团》久经期待的续作，《绝地武士》将提供一个多人对战模式，同时继续讲述年轻佣兵Kyle Katarn的故事，揭密他不为人知的过去以及他是如何成为一名绝地武士的。此外玩家还必须阻止7名黑暗绝地武士盗取一个秘密的绝地圣地中的力量。《绝地武士》是所有“星战”游戏迷的终极选择——你将能亲身体验光剑在手、原力喷涌的绝地大师之神威。”这里普及一个概念，“黑暗绝地”并不是绝地武士的一部分，这是两个完全独立的概念。凡是信仰原力黑暗面的人，不管是独行侠还是某个组织的成员，都是黑暗绝地。在黑暗绝地中，只有那些信仰西斯哲学、接受西斯训练、拥有西斯头衔的人才能被称为西斯。西斯是一个组织严密的宗教类团体，不属于这个团体的人即使自称“西斯”（如阿萨吉·文崔斯），也不是西斯。弑星者这些人有一个专门的称呼——“黑暗原力内行”（Dark Side Adepts），在“一师一徒”西斯体系下，他们只是由西斯学徒的替补。

新增多人模式是个好主意，哪怕来得有点晚。主角还是Kyle Katarn……不过等等，原力、绝地武士、光剑，我明明记得《黑暗军团》里是没有这些的！

事情是这样的，在《黑暗军团》的结局动画里，黑勋爵Darth Vader在“处刑者”号上目击了Kyle Katarn摧毁了Rom Mohc的空间工厂“弧锤”（Arc Hammer）、华丽地全身而退，他由衷地感叹了句：“Katarn身上的原力很强大（The Force is strong with Katarn）。”在电影《新希望》的结尾Darth Vader也说过类似的话，但那是用来评价他那还没有相认的儿子Luke Skywalker的，Lucasfilm官方怎么就审核通过了？

既然制作组都借黑勋爵的权威给主角加了一层金身，那就应该有所表现才对。《绝地武士》的故事被设定发生电影《绝地归来》故事1年后，此时义军联盟所建立的新共和国仍处于襁褓时期，其力量尚不足以同帝国残余势力（Imperial Remnant）正面对抗。游戏一开始，图谋重振帝国霸业的高阶仲裁官、黑暗绝地Jerec和6个徒弟突袭并俘获了绝地大师Qu Rahn，通过严刑拷问，他们得知，记载有传说圣地“绝地之谷”所在地的地图在主角父亲Morgan Katarn那里，并且Morgan Katarn因为支持义军，早在先前的一次由Jerec指挥的清剿帝国反叛势力的行动中被Jerec残忍处决。与此同时，Kyle Katarn在一个机器人8t88那儿发现了一块属于他父亲的加密数据盘，并了解到杀父仇人Jerec的相关信息。几经波折，老搭档Jan Ors协助主角从8t88手中抢回了父亲的遗物。另一方面，Qu Rahn的原力英灵（Force Spirit，参考正传电影里的Obi-wan）也托梦教会了主角原力的使用奥秘以及“绝地之谷”被遗忘的历史。在突破重重考验后，Kyle Katarn成功抢到了被Jerec灭口的8t88的头颅残体，并借助中枢电脑数据库重建了地图，岂料卑鄙的Jerec也乘机掳走了Jan Ors，作为要挟主角向原力黑暗面妥协的筹码。最终，两派人马都相继追踪至绝地之谷，一场惨烈的厮杀较量在所难免。

本作的主设计师和编剧仍是Justin Chin。游戏共有21关，还支持无限即时存盘/读档。诚然，游戏的剧情有些老套，但叙事节奏倒也高潮迭起。场景方面，《绝地武士》不如前作那般丰富多变，仅仅是龙蛇混迹的Nar Shaddaa星球太空港、主角的故乡Sulon星球、戒备森严的帝国要塞所在地Barons Hed星球、帝国的Sulon Star号巨型飞船，以及地势险恶的Ruusan星球。不过部分关卡的场景很大，地形相当复杂。

和《黑暗军团》一样，《绝地武士》的很多关卡都属于“解谜+战斗”型，还得注意与环境的互动，比如看准时机利用激射的气流来到达一些常规情况下无法企及的地点，或是避免被强风吹落坠入深渊。潜水现在也是很重要的一

环，玩家在水中依然可以进行战斗。在一个逃亡关里，Kyle Katarn必须在船身倾摆严重的Sulon Star号上尽快找到控制台，吊起自己的飞船Moldy Crow并藉此逃离。该关最大的特点是不停摇晃，连带场景里的集装箱、物品设施等急速滑动，对玩家构成了极大威胁，临场感也很到位。如果你足够细心，在游戏的第5关和第9关中你还可以再度找到Max这只“彩蛋”小兔子的踪迹，本作中它甚至还持有一把贝亚手枪！

本作的主打卖点是原力和光剑。在《绝地武士》里玩家获取原力的方式很独特：基本上玩家每过一关均可得到2点原力值，若在当前关卡中找齐所有的隐藏地点还会被奖励额外的1点原力值，原力值可以用来永久地解锁新原力技能和强化现有的原力技能，进而提升玩家的原力修习等级。游戏里的原力可分为3种：中立、光明、黑暗。中立系原力可以在激活后临时提升主角的速度（Force Speed），或是让其跳得更高（Force Jump），以及将敌人缴械（Force Pull）等；光明系原力主要是赋予了一些特殊的非杀伤技能，如治疗（Force Healing）、隐形（Force Persuasion）、闪光致盲（Force Blinding）；黑暗系原力均为霸道的攻击手段，比如锁喉（Force Grip）、闪电（Force Lightning）、气功波（Force Destruction）。游戏中使用原力技能会消耗主角的原力储量，它会随着时间自动回复。总的来讲，《绝地武士》里会被特定的原力技能影响到流程的关卡并不多，绝大多数时候玩家只需学会中立的原力加速和原力跳跃就足以应付了，但是，因为原力的导入使得游戏性大幅提升。后来“生化震撼”（Bioshock）系列以“一手打枪，一手放技能”为卖点大事宣传时，笔者不由笑了。

如果你在游戏中滥杀平民，或是主动解锁黑暗原力技能，均会导致角色堕入黑暗面，进而影响到游戏结局。是的，《绝地武士》共有两个结局，光明结局里主角不仅报仇雪恨，还解放了被封印在“绝地之谷”将近千年之久的旧共和国绝地武士们的原力英灵，并用光剑在峡谷的入口处为自己的父亲和Qu Rahn合塑了尊雕像；黑暗结局中，是主角被Jerec引诱进了原力的黑暗面，亲手杀死了Jan Ors，而继击败Jerec后他更凭借“绝地之谷”的力量登基成了帝国的新皇帝，结尾处，Kyle Katarn坐在皇帝的宝座上用脚踩碎了其父的那块遗物数据盘，同时也切断了他心中的最后一丝善念——后来BioWare制作的《旧共和国武士》里也有同样的设置。

其中的光剑就显得打击感不强，招式也只有快劈和挥舞斩两种。可用之处仅有3点：一、它的光芒可以照亮黑暗地带；不消耗弹药，近战中对敌人基本是一击必杀（还会随机触发将受害者削手断肢的动画特写），且不限制地形场合使用，包括在水中——与很多人的认知不同，官方设定中从光剑的剑柄射出的剑刃并不是激光，而是高能等离子流，所以光剑能够聚焦成特定形状、弹射来袭的能量弹以及格挡住另一把光剑。默认光剑是不能在水下使用的，若光剑采用了特殊的核心水晶就可以克服这个问题，就比如Kyle Katarn手中的那把继承自Qu Rahn的绿色光剑；二、光剑可以反弹敌人射来的能量束子弹，最妙的在于这是一个被动技能，玩家不需要任何手动操作——原力操控者能通过原力预测敌人的攻击角度和方式，在极短的时间内采取应对措施，这也是为什么原力操控者“反应比光还快”的原因——到了游戏后期，随着主角原力等级的飞跃式提升，完全能做到无视正前方敌人的能量武器扫射，只需“以其人之道还治其人之身”即可快速清场。三、光剑还是某些关卡的必需武器，因为游戏里有大量的控制面板和金属网栅栏只能用光剑来破坏。玩家在第4关获得光剑是，该关的一开始，通过扳动出生点隔壁小房间里的一个开关，可以放出一些球形浮空训练机器人（Remote）来供你练练手——就像电影《新希望》









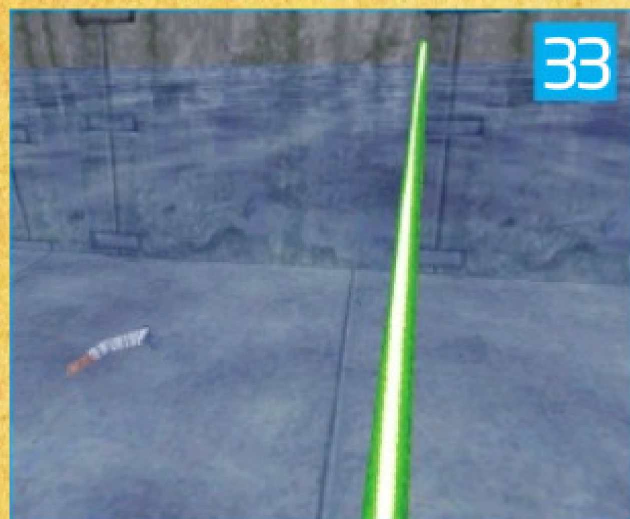






24.《绝地武士》的封面，你还可以看到其资料片《西斯之谜》的广告
25.游戏里玩家依然可以找到Max这只可爱的小兔子，并且本作中它还持有一把Kyle Katam那招牌的贝亚手枪
26.同黑暗绝地Yun的光剑对决
27.逃亡关，游戏的视角是强制扭曲的
28. 哇，AT-AT机甲！
29. 光剑在水下依然可以使用
30.平台跳跃是本作的一大要素，此时第三人称的优势就凸显出来了





31. 与Jerec的最终决战
32. 游戏的光明结局，玩家救回了Jan Ors，并在“绝地之谷”里给自己的父亲和Qu Rahn合塑了尊雕像
33. 看见这只被光剑砍下来的手臂没有，可本作居然是“Teen”分级的
34. 《绝地武士》是当时为数不多支持真正3D效果的游戏之一
35. Kyle Katam拿到了光剑
36. 如果玩家走黑暗路线就必须同Yun死战，从图中可以看到游戏里的人物及场景建模何其粗糙

和《克隆人的进攻》里那样。

作为一款续作性质的作品，《绝地武士》的武器系统不少直接继承自《黑暗军团》，如那把贝亚手枪和爆能步抢，当然也少不了新成员，像是激光弓（Bowcaster）、飞弹炮（Rail detonator），依旧有双重攻击模式，比如程控炸弹（Sequencer charges），主要模式是定时引爆，你也可以将之调整后做感应地雷用，玩家可以选择开启或关闭系统自动校正瞄准功能。登场敌人方面，新增了Rodian快枪手、手持飞弹炮的精英暴风兵，以及重型单位AT-ST步行机甲等。LucasArts在《黑暗军团》里原创并获得Lucasfilm官方认可的怪物Kell Dragon本作中依然有露面，而且是作为只能绕开不能硬取的无敌Bug级存在。游戏里最给力的敌人当属Jerec和他麾下的黑暗绝地武士，他们主要在专门的Boss战关卡里出现。

虽然官方宣传中将《绝地武士》定义为一款FPS，实际上，游戏中玩家可以随时切换到第三人称视角，这在平台跳跃和使用光剑搏杀时尤为关键。自由的视角模式切换也是《绝地武士》及其后的系列续作的主要特征之一。顺带说句，其实很多FPS都曾尝试过引入平台跳跃、近距离搏斗等元素来丰富自身的娱乐体验，而它们失败的原因也惊人的一致：主视角固然在代入感和氛围营造上有着无与伦比的先天优势，却未必是观察场景的设施布置与环境变动的最佳选择（《黑暗军团》就有着这样的问题）。LucasArts让玩家手动选择视角的方法兴许谈不上什么创新，但足够简单实用。

《绝地武士》采用的是SITH引擎，它是史上最早的一批支持真正3D效果（《黑暗军团》里的人物模型还是2D的）的游戏引擎，有着很多在当时很先进的特性，譬如支持3Dfx硬加速、立体音源等，后来在其基础上，LucasArts开发出了GrimE引擎，制作了更具知名度的《冥界狂想曲》（Grim Fandango）。到底是出自那个SVGA也可被称为“高清”的年代，《绝地武士》里的人物及场景建模用如今的眼光来打量，完全只能用“惨不忍睹”来形容，另外，本作还有一点颇受玩家恶评的就是它的HUD（如生命/护盾显示计、使用原力技能的状态图标、道具栏图标）和字幕提示信息等均是基于800×600标准的，在使用更高的分辨率运行游戏时它们会显得非常小，而若将游戏的视野面积（本作支持将游戏的视野面积调小以减轻系统压力，可以简单理解成游戏的实际画面于其它图层而言是一个独立的、可自由调整尺寸的子窗口）调到全屏后HUD居然还会被直接屏蔽掉——天知道制作组当初到底是怎么想的。相较之下，游戏的音乐和音效表现要优异得多：《绝地武士》采用了CD音轨，且曲目全部是出自John Williams的“星战”电影正传三部曲原声，比如《帝国进行曲》《原力主题曲》（Force Theme）等；音效方面，武器发射的声音全部忠实于官方电影，不同的原力也有着不同的声响，光剑在被激活后和挥舞时均会发出对应的“嗡嗡”蜂鸣，很有感觉。

尽管游戏的画面算不上精良，但在过场动画上，《绝地武士》确实达到了一个崭新的高度：本作过场动画均由“真人+电脑CGI”合成制作，亦即通常所说的FMV视频，而其中大段的角色手持光剑打斗的戏份则是继电影《绝地武士归来》后Lucasfilm官方首度重新以实拍的方式演绎。演员阵容上，饰演主人公Kyle Katarn兼声优的是Jason Court，后者长期担任各种游戏的配音，偶尔也会出演一些电视电影里的配角（可惜都不太知名）。游戏里的另一大人气角色、后期投向光明面的黑暗绝地Yun，则由Rafer Weigel负责扮演，长期看美国芝加哥ABC7号频道的观众应该不会对其感到陌生，因为他就是WLS-TV电视台的周末体育节目专栏主持人，还曾在电影《我是萨姆》（I am Sam）客串过。

前面提到过，本作包含有多人对战，包括抢旗模式和死亡竞赛模式。同常规的FPS竞技游戏不同，《绝地武士》允许玩家在多人模式下使用技能（也就是原力）来辅助自己的战斗。可惜由于种种原因，《绝地武士》没能如制作者期望那样在网络上流行起来。





37. 黑暗绝地Yun由帅气的Rafer Weigel负责饰演
38. Rafer Weigel如今是美国芝加哥ABC7号频道周末体育节目专栏主持人，不知道他还否记得当年奋战在《绝地武士》里的经历呢？
39. 看到箱子上的Max的笑脸没
40.游戏的过场使用“真人+电脑CGI”合成剪辑制作
41.游戏的黑暗结局，Kyle Katarn成了帝国的新皇帝
42. 《绝地武士》里的原力技能树，除了中立系，再就是光明系和黑暗系，而到了游戏后期玩家必须选择一个固定的派别，游戏的结局亦将会受此影响









全球最具权威性与影响力的游戏杂志之一——《PC Gamer》1998年10月号将《绝地武士》列为“史上最佳的50款电脑游戏”榜首，到了1998年12月号的同主题排行榜中，《绝地武士》仍然榜上有名，居第7位。《绝地武士》最近一次登榜“史上最佳”是在《PC Gamer》2005年4月号，居第21位。

星球大战之绝地武士——西斯之谜
Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith

《绝地武士》发售后佳评如潮，叫好又叫座，可热情的玩家怎会料到，仅4个月后， LucasArts会用一部资料片打起了他们腰包的主意，这便是《西斯之谜》。

请别误会，无论哪方面来讲，《西斯之谜》都绝非烂作，但是，除了资料片的推出日期很难让人无法不“遐想连篇”外，争议还在于它是交由LucasArts内部曾制作了《法外行》（Outlaws）的另一制作小组操刀的，也正因如此，本作在“手感“等方面均与正传有着不小的差异，却也恰是特色所在。

《西斯之谜》的剧情承接前作的光明结局（什么，想看Kyle Katarn称帝后的后宫史？），具体的故事则发生在《绝地武士》的5年后，在某次银河边缘的冒险旅途中，Kyle Katarn偶然遇见了曾经的“皇帝之手”（Emperor's Hand）、原帝国的精英原力特攻Mara Jade（她后来做了Luke Skywalker的老婆），后者在皇帝驾崩于死星2号后就不再为帝国效力，而是辗转投向了光明的正义阵营（官方设定中Mara Jade是受到了Luke Skywalker的主角魅力感化）。由于彼此间有相似的经历，Kyle Katarn和Mara Jade结成了非正式的绝地师徒关系。

在游戏的前4关，主角们所在的新共和国驻Altyr 5星球军事基地受到了两个帝国残党的人造小行星要塞的猛烈攻击。玩家首先要操控Kyle Katarn击退攻入基地里的暴风冲锋队，然后再“借用”帝国的运输船混进其中一个小行星要塞的内部，将其破坏。之后Kyle Katarn告诉Mara Jade，称自己得知Dromund Kaas星球上有座被遗弃很久的西斯神殿（至于他如何得知，官方从未做出正式解释），决意一个人前去调查。临行前Kyle Katarn特意嘱咐要Mara Jade独力完成原力的修习课程。

此时玩家将扮演Mara Jade继续剩余的10个关卡。她接到的首个任务是受新共和国的委托到塔图因星球去“说服”当地的Hutt人酋长Ka'Pa——一个长得和Jabba同样恶心的巨型鼻涕虫，同共和国签订互助协议，为此玩家得帮后者从另外一个名叫Takara的犯罪头目的手中夺回一样很重要的通讯装置。不过就在Katraasii太空港里，Mara Jade被Takara的手下伏击，醒来后发现自己身处一所肮脏的监狱里。几经波折，Mara Jade成功地脱逃出狼窝，顺便带走关键的私密通讯器，圆满完成了行动。

接下来Mara Jade随一艘共和国战舰去护送一个重要的绝地全息记录仪（Holocron，官方设定里绝地/西斯武士用来记录知识与技艺的记忆储存设备，《原力释放》中弑星者就是藉此习得新原力招式的）。途中他们遭遇了凶残的Kaerobani海盗，尽管共和国战士拼死将敌人击退，但是全息记录仪却落入海盗之手。紧急时刻Mara Jade灵机一动通过躲在货柜箱里潜入海盗们位于Rathalay星球的基地，并趁乱夺回全息记录仪。

由于Kyle Katarn很久都没有发来消息，觉得事有蹊跷的Mara Jade就亲自前往Dromund Kaas，找到了那座神庙和Kyle Katarn，却发现他已经深陷原力的黑暗面不能自拔。在神庙的深处，Mara Jade被迫与Kyle Katarn展开决战，最后Mara Jade主动放弃了攻守，准备用牺牲来唤醒

自己的老师，而Kyle Katarn亦在对Mara Jade挥出致命一击前恢复了神智。最后二人共同回到Altyr 5行星基地。

本作的设计师Ryan Kaufman后来在博客上交代，让Mara Jade做《西斯之谜》的主角是某次在同好友用餐时胡侃萌发的念头。Ryan Kaufman和另一名设计师Kevin Schmitt以及游戏的原画美工Clint Young都是著名作家Timothy Zahn撰写的畅销“星战”小说“索龙三部曲”的狂热读者，Mara Jade、索龙元帅等著名角色最早也出自该套小说。此外，《西斯之谜》里帝国残余势力使用人造小行星要塞攻击的构想也是源于小说。本作最后一关的设计师是Tim Longo，后来成为了另一款“星战”FPS佳作——《共和国突击队》（Republic Commando）的项目领导人。

要为一个受到热捧的、之前只活跃在读者想象中的人物赋予具体的造型可不是件容易的事情，Clint Young首先将Mara Jade配以一身风格与《绝地归来》里Luke Skywalker风格类似的服装，又给她配上了紫色的光剑。为增强角色的传奇色彩，制作者在流程设计上也颇费心思：比如Dromund Kaas星球上玩家首先必须同一个黑暗面的Mara Jade对决——类似《帝国反击战》里Luke Skywalker于Dagobah星球上的“邪力”（Cave of Evil）洞穴中的遭遇，至于结尾那场大战，则借鉴自Luke Skywalker与Darth Vader的决战——最终Luke Skywalker弃剑，选择以仁义而非武力来征服对方。

《西斯之谜》使用了改良版SITH引擎，支持更多更好的脚本事件，敌人的出场亦因此有了一定的“戏剧性”条件触发性质，有几个关玩家会与共和国卫队NPC并肩作战。游戏的画面细节也较《绝地武士》提升不少，部分角色的面部贴图做得很漂亮（共和国卫队的贴图甚至强于两位主角）。但这毕竟是款资料片，一些角色的模型与贴图（如暴风冲锋队）仍沿用《绝地武士》的设计，没有得到丝毫改善。

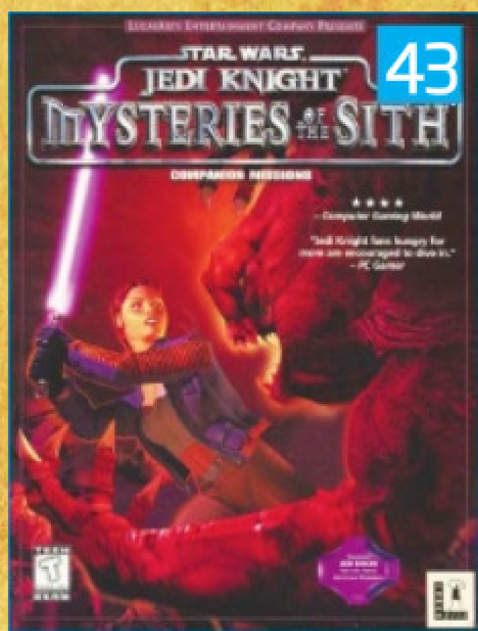
《西斯之谜》里新增了不少敌人，像是战斗力强于普通的帝国暴风冲锋队的斥候兵（Scout），还有形形色色的怪兽，如在Takara的监狱里玩家会遭遇到一头可怕的暴斗兽（Rancor）——参照《绝地武士归来》里的Luke Skywalker误入Jabba的地牢陷阱的情节，在游戏末尾出现的Dromund Kaas星球堪称是异形巢穴，充斥着各种恐怖的怪物和食人植物。

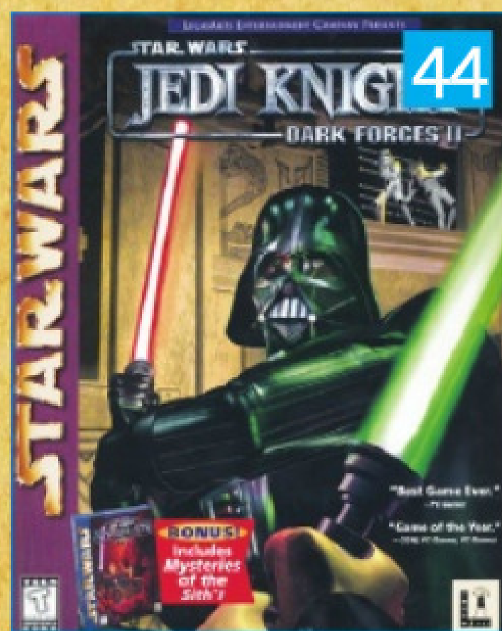
本作还对武器系统做了很大的变动，许多《绝地武士》里没有双重攻击模式的武器被设计成使用键位加载两种不同的武器，肉搏和光剑被集成到一个键位上。玩家的原力技能也有不小的变化，取消了黑暗/光明的原力技能树分支（《绝地武士》虽然前面几关可以同时光明和黑暗双修，但到后期必须划清阵营界限），像是玩家现在能同时拥有原力治疗和原力闪电。至于新增加的原力技有原力推掷（Force Push）、原力飞剑（Force Sabre Throw）、原力灵魂步（Force FarSite）等。此外，玩家能借助场景中的监视器上来观察敌情以提前制定战略，也可使用基座机枪等固定式武器。

若将《绝地武士》看作武士成长录，那么《西斯之谜》就是游侠历险记：首先，总的来讲《西斯之谜》的难度要高上不少，主要是因为游戏里很多场景都属于密室型，部署的敌人也极多，甚至AT-ST步行机甲这种重火力装甲单位的出场率也被大幅提高，若继续使用《绝地武士》里的正面冲锋战术唯有死路一条。部分关卡加入了潜行要素，玩家只能采用暴风狙击步枪远程射击破坏核心机关，若被敌人发现则会触发警铃，导致一些关键地带永久性关闭。任务目标也不再是简单按开关就可完成，第3关就要求玩家按照正确的顺序使用帝国小行星要塞上的超能大炮，以破坏另一颗帝国小行星要塞。扮演Mara Jade的关卡则更有趣，潜入Takara的储藏室前玩家可拿到一身守卫装束，穿上后便能大摇大摆地通过敌人的警戒线。

虽然游戏音乐依旧是取自John Williams编曲的电影原声，但《西斯之谜》里的选曲要精致的多。角色的台词和配音都很用心，譬如Ka'Pa同Mara Jade的对话严格遵循官方设定的Hutt语（于玩家听来无非就是乱吼一气）；从Kaerobani海盗手中夺回全息记录仪后，逃逸前Mara Jade

43.游戏封面：束发的Mara Jade大战暴斗兽
44.1998年，官方将《西斯之谜》与《绝地武士》捆绑推出，合集版的包装封面虽然很酷，实际上Darth Vader并没有在这两部游戏里出场过
45. 前面的几关玩家依旧是扮演Kyle Katarn
46.与NPC并肩作战
47.改进的SITH引擎使得本作具备了彩色光影渲染功能
48.本作里的主角的造型很恐怖

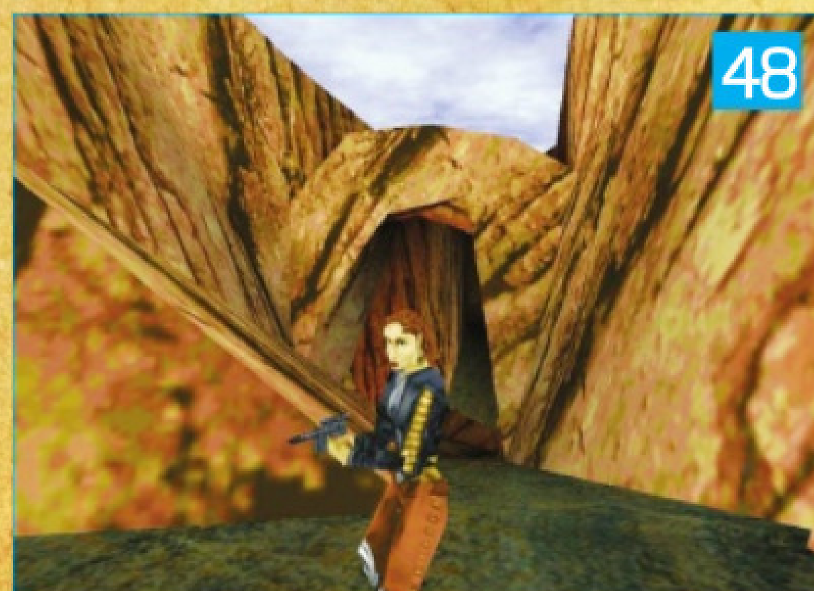




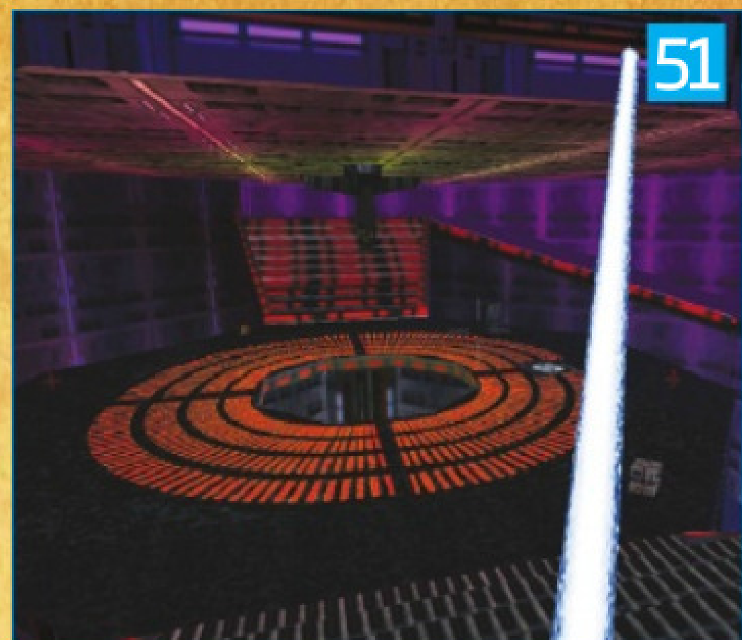


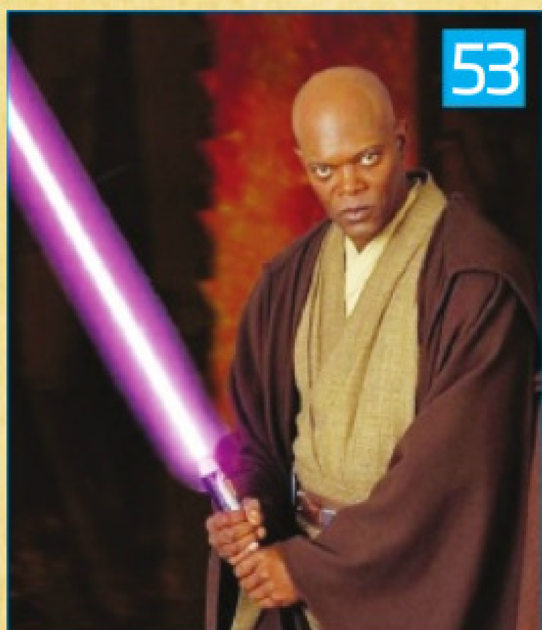













49.共和国卫队的面部贴图做得还蛮不错的（在当时看来）
50.使用暴风狙击枪，开始原力视物，即使身处黑暗也丝毫不受影响
51.这就是电影《帝国反击战》里冷凝Han Solo的碳冻装置了
52.隐藏关：大战黑暗Kyle Katarn，地点是电影《帝国反击战》里Luke Skywalker与黑勋爵拼剑的平台
53."星战前传"系列里的Mace Windu大师，以其紫色光剑出名（此前的"星战正传"三部曲电影里的光剑仅有红、蓝、绿三种颜色）
54. Mara Jade、Luke Skywalker和他们的孩子Ben Skywalker，这时的Mara Jade换回了她那标志性的长发

会自嘲又不无得意地说："我很乐于结识陌生人，以及为自己制造新的敌人。"游戏对《新希望》做了番恶搞：初次拜访Ka'Pa的私人宫殿时，Mara Jade会被门卫机器人告知，由于Luke Skywalker之前干掉了Jabba（我们都知道后者是恶有恶报），致使Ka'Pa不想（或者说畏惧）见到所有的绝地武士，包括遵循绝地之道的Mara Jade。

对玩家而言，要说《西斯之谜》最大缺憾的莫过于《西斯之谜》并未使用FMV视频动画，而是改用预先录制的引擎动画来替代，这使得它成为了系列里过场最差劲的一款游戏，甚至不如《黑暗军团》。本作也有一个隐藏关卡，玩家扮演Luke Skywalker本人前往位于Bespin星球的云城（Cloud City）历险，该关基本上是对电影《帝国反击战》相关桥段的致敬，里面玩家可以发现那个冷凝Han Solo的碳冻装置，并会先后遭遇到赏金猎人Boba Fett、堕入黑暗面的Mara Jade与Kyle Katarn，最后Luke Skywalker击败二人，从通气管道里逃回千年隼上。

星球大战之绝地武士II——绝地放逐者
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast

2002年，伴随着"星战前传"首部曲《魅影危机》（The Phantom Menace）的全面热映，观众和玩家的"星战"情结都被极大地激发起来，LucasArts也趁热打铁发动了对游戏市场的新一轮攻势——包括接连推出数款冒天下之大不韪的电影改编作。

这期间的"星战"游戏大致表现出了3个趋势：平台重心不再局限于PC，而是逐步向家用机如Xbox、GC、PS2等靠拢；LucasArts不再凡事亲为，很多时候它仅做发行商，授权给中意的工作室开发游戏；作品素质的大幅下滑，纯属疯狂扩张的必然结果，仅有部分作品脍炙人口比如《侠盗中队》（Rogue Squadron）。2002年以后，觉察到隐忧的LucasArts干脆决定，公司的重心将转移到非"星战"题材作品上，"星战"方面走"授权"的路线。

就是在这种特殊的"时代背景"下，当得知官方于2001年E3大会上正式敲定"绝地武士"系列最新作《绝地放逐者》将会交由Raven操刀时，玩家惊喜之余纷纷表示疑虑——尽管此前Raven已经凭借着一系列佳作如《雇佣兵》（Soldier of Fortune）、《星际迷航——精英小队》（Star Trek: Voyager; Elite Force）等作品扬名立万，但毕竟"绝地武士"系列迥异于传统FPS，Raven能对上粉丝的苛刻胃口吗？

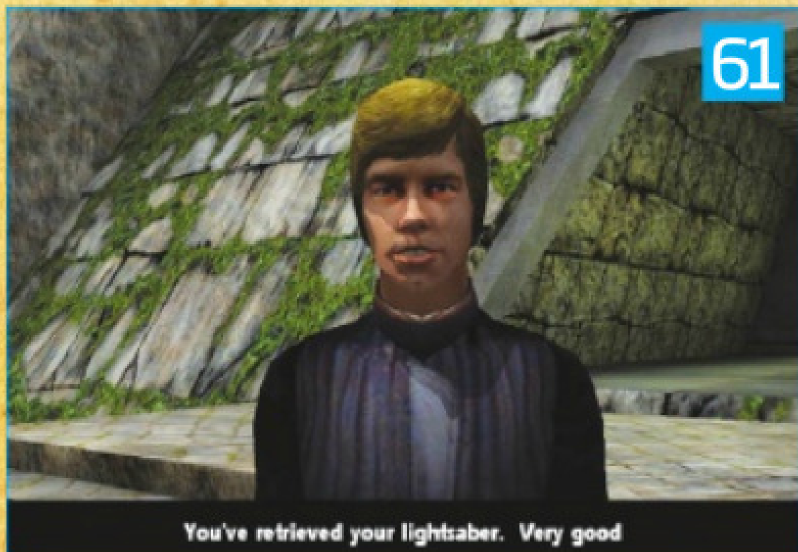
本作推出后在玩家群中引发的反响大致可分为两极：此前没有接触过"绝地武士"系列的新玩家们对《绝地放逐者》皆予以高度称赞，相反老玩家并不那么买账，评价仅好过"一般"。首先在剧情方面，如同这个系列的前两作一样，在本作中玩家仍然扮演有着坏脾气的雇佣兵Kyle Katarn。在对抗帝国的战斗中，他那出色的走私技能对起义行动提供了很大的帮助。《绝地放逐者》讲述了始终对《西斯之谜》里的事件留有心理阴影的Kyle Katarn因担心自己再度被原力的黑暗面控制，遂索性放弃了原力，更将自己的光剑移交给Luke Skywalker保管，转而重新与昔日搭档Jan Ors做起了新共和国佣兵。游戏以正在执行任务的Katarn和他的忠诚的助手飞行员Jan Ors的出场作为开始。他们收到了来自Mon Mothma的紧急召唤，被指派去调查来自一个杳无人迹的行星表面的求救信号。在那里，Katarn和Ors揭开并挫败了残余的帝国力量企图创造一支力量和科技相结合的黑暗武士军队的阴谋。游戏结尾，Luke Skywalker询问Kyle Katarn下一步的打算，后者答道说他准备和Jan Ors去海边度假。

某种程度上来讲，《绝地放逐者》讨巧地走了"偶像







55.虽然看起来很卡通，但这不是《星球大战——克隆人战争》
56. 恢复了原力的Kyle Katarn不是一般的强力
57.大战帝国的新生原力军团
58. Kyle Katarn的新形象看起来很酷
59. 本作里的Kyle Katarn与Jan Ors造型直接借鉴自《绝地武士》的对应真人动画演员
60. 失去了Jan Ors的Kyle Katarn决意到“绝地之谷”寻回原力，全然不顾其父的原力英灵的劝阻
61. 游戏里的Luke Skywalker
62. 遇到Lando Calrissian
63. 游戏的关卡设计原画





剧”路线——游戏里安排了很多“星球大战”系列里的知名人物如Luke Skywalker和Lando Calrissia出场、甚至同玩家并肩作战，这种“客串”让“星战”迷们倍感亲切（却仍无法掩饰剧情的苍白与乏善可陈）。本作还对初代《黑暗军团》做了致敬：当玩家首度遭遇帝国的暗影战士（Shadowtrooper，配备有隐形装置和能抵御光剑的黑色Cortosis盔甲的原力部队）时，你将听到Kyle Katarn抱怨说：“又是黑色盔甲……啊，原来不是他们。”这是暗指系列首作里的黑暗军团。

《绝地放逐者》采用《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》（Quake III: Team Arena）引擎制作，同时结合了Raven自主研发的GHOUL 2人物骨骼动画系统。游戏的光影等效果很出色，但场景及人物模型的材质贴图却不算好，实际画面效果始终给人一种灰暗压抑的感觉。本作的音乐继续取材自系列电影原声，并且是基于条件触发的片段剪辑。具体的关卡设计方面，除保留和发扬从监视器观察敌情、利用环境要素如气流来进行高难度平台跳跃等系列招牌设计外，也有独到的新设计，如远程控制机器人（Droid）解除特定机关、驾驶AT-ST步行机甲。不过《绝地放逐者》也弊病繁多：很多关卡过于冗长，场景单调（由于游戏里的大多数场景布置雷同，迷路甚至卡关是常有的事），纯粹为了谜题而设计谜题，难度设置明显失衡，选择正常难度“Jedi”时敌人数量也会多得令人发指，又个个厚皮。

和系列前几作一样，《绝地放逐者》依旧允许玩家自由切换视角模式——包括在第一人称下使用光剑。虽然本作里Kyle Katarn所持有的光剑因为是自制的，就不再具备水下作战的能力，但玩家能针对敌人特性实时切换3种光剑招式风格（快速/普通/强力），且光剑默认的第2种攻击模式就是原力飞剑，相当顺手。许多历代系列作的经典武器也连带它们的双重攻击模式复出，例如贝亚手枪，在本作中配合准星的目标指示功能完全它可以当狙击枪用（即使本作已有一种正宗的狙击枪）。至于玩家的原力技（包括光明/黑暗/中立），基本上是随关卡自动解锁的，玩家不再能够自己安排其发展方向，好在系统给定的原力发展路线与关卡走向基本契合，而绝大部分需要使用原力互动的机关均会以高亮的方式标识出来。游戏对原力的表现刻画相较系列前几作和电影都要夸张，特别是到了游戏的后期，原力全开的玩家简直堪比科幻版的武侠，飞檐走壁，隔空杀人，无所不能。

《绝地放逐者》荣获了2003年由美国互动艺术科学学会（The Academy of Interactive Arts & Sciences）颁发的“年度动作/冒险电脑游戏”（Computer Action/Adventure Game of the Year）提名奖。虽然Raven尽全力地继承了“绝地武士”系列的风格特色，却并未能抓住其精髓所在，无论是在游戏节奏的控制还是互动体验感的把握上，它都欠缺火候，甚至是完全不得要领。2006年12月，LucasArts将本作同《战火帝国》《战争前线》《旧共和国武士》以及《共和国突击队》捆绑以《星球大战——最佳主题PC游戏辑》（Star Wars: The Best of PC）的名义推出。

星球大战之绝地武士——绝地学院
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

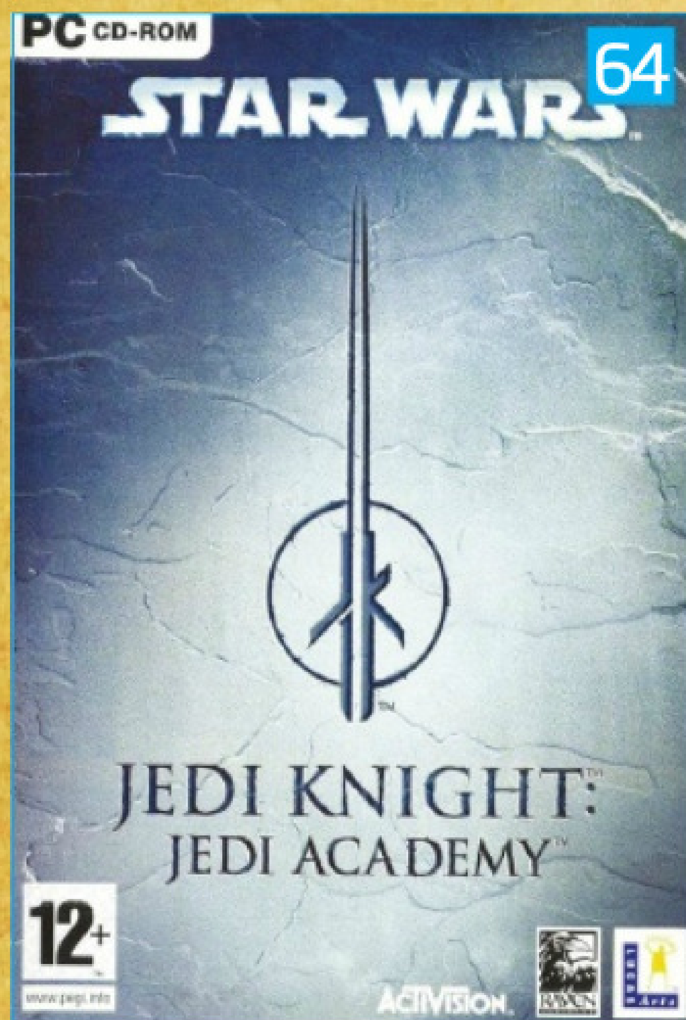
虽然这部作品打着续集的名号，其实它仍只算得上资料片。如果说《绝地放逐者》走偶像派路线，本作就是一部青春剧，并且跟“热血”丝毫扯不上边。

在《绝地学院》中玩家扮演的是Jaden Korr，一名前往Yavin 4星球上的绝地学院准备接受完整原力课程训练的菜鸟，拜师Kyle Katarn。Jaden Korr追随Kyle Katarn到银河系的各个角落里执行形形色色的任务，直至自己和好友Rosh Penin被卷入一场与古西斯大君Marka Ragnos的复活有关的阴谋中……随玩家最后的立场阵营不同，游戏会有两个迥异的结局，其中光明路线玩家独自消灭了Marka Ragnos；黑暗路线则是玩家杀死了Rosh Penin，击败前来阻止自己的恩师Kyle Katarn，然后登上了一艘帝国战舰，踏上了未知的命运与征途。

游戏开始，玩家先得为Jaden Korr选择性别、种族、外型以及所持光剑。自定义光剑是本作少有的几个亮点之一，游戏支持根据玩家自己的喜好选择光剑的颜色和类型：单手剑、双手剑，甚至类似《星战前传——魅影危机》里Darth Maul那样的双头剑杖，对应的光剑招式也很丰富，包括持有双手剑或双头剑杖时切换成单刃作战。不过，喜欢享受“主视角格斗”的玩家要失望了，因为本作里光剑只可以在第三人称视角下使用。

《绝地学院》的任务进行方式有点特殊：玩家主要从由Kyle Katarn或者Luke Skywalker指派的5个任务中任意选择4关执行，完成后即能继续游戏的下一主线剧情关。这些关卡大部分都设计得极为简单，基本上一路冲杀至关卡结尾再按下某个按钮就能通过，这是本作的最大诟病。战斗开始前，玩家能选择自己的武器配备，包括主/副武器和手雷，并利用完成上一个关卡获得的原力点奖励来解锁或强化原力技能（原力技仍可分为光明/中立/黑暗三大系）。基本上玩家只要学会了中立原力技和原力治疗还有思维控制，配上光剑与远程枪械，后期再拿把对付装甲单位的重武器，就足以应付各种战斗。《绝地学院》取消了道具系统（比如照明、望远镜），难道绝地武士从不为突发情况做准备？谜题部分也被大大削弱。虽然单人关卡存有诸多毛病，但是游戏的多人模式做得相当出色。游戏的MOD特性也十分强大——还记得前面提到的那个民间“《黑暗军团》高清复刻版”么？游戏较之前作确实有不少贴心的改进，像是走近关键的互动控制面板时会有按钮提示，省去了玩家在一堆长得都差不多的贴图中挨个碰运气的麻烦（之前的系列作品都有这个毛病）；场景地形很丰富，比如《帝国反击战》里的雪原星球Hoth，传奇的发源地Tatooine星球的沙漠，驾驶载具如飞行摩托和Tauntaun兽坐骑则让玩家的旅途增添不少乐趣。

客观来讲，《绝地学院》虽然未沦落到枯燥无味的境地，但也很难让玩家产生激情。除了品质未臻完美，《绝地学院》还生不逢时，就在它推出的几个月前，BioWare制作的《旧共和国武士》正式面世了，它的光芒几乎盖过了同期所有的“星战”改编游戏的风头。

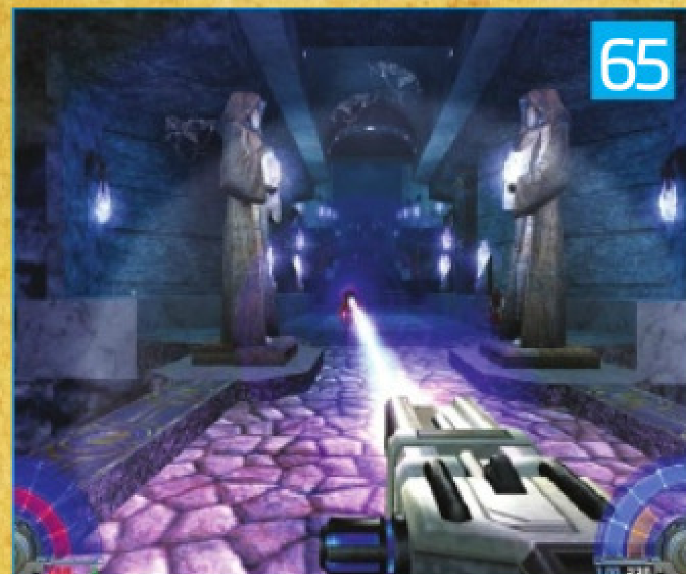


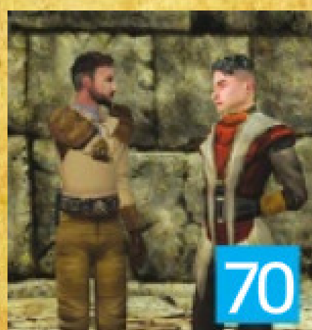












64. 游戏封面包装
65. 使用枪械攻击
66. 多人对战，本作最成功的地方
67. 游戏里主角的老师与校友们
68. 停泊的千年隼，这关你还能碰到著名的Chewbacca
69. 双手持有光剑，只可惜玩家不能主视角光剑对决了
70. 游戏里的Rosh Penin与Kyle Katarn

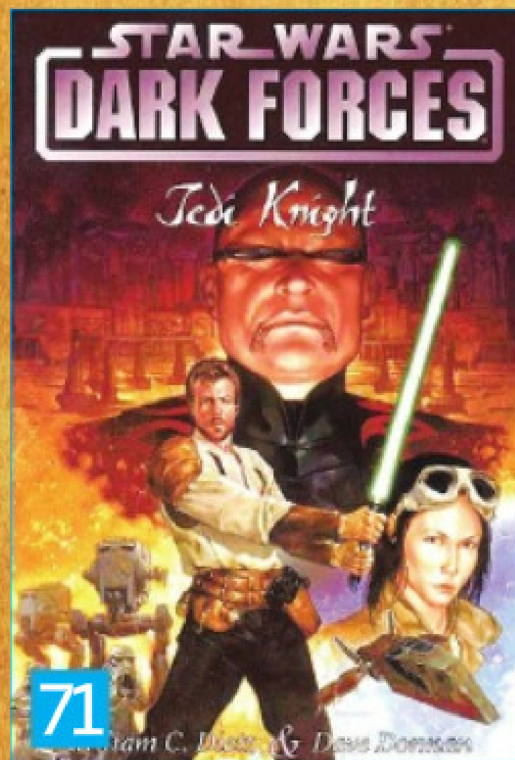
周边及其它

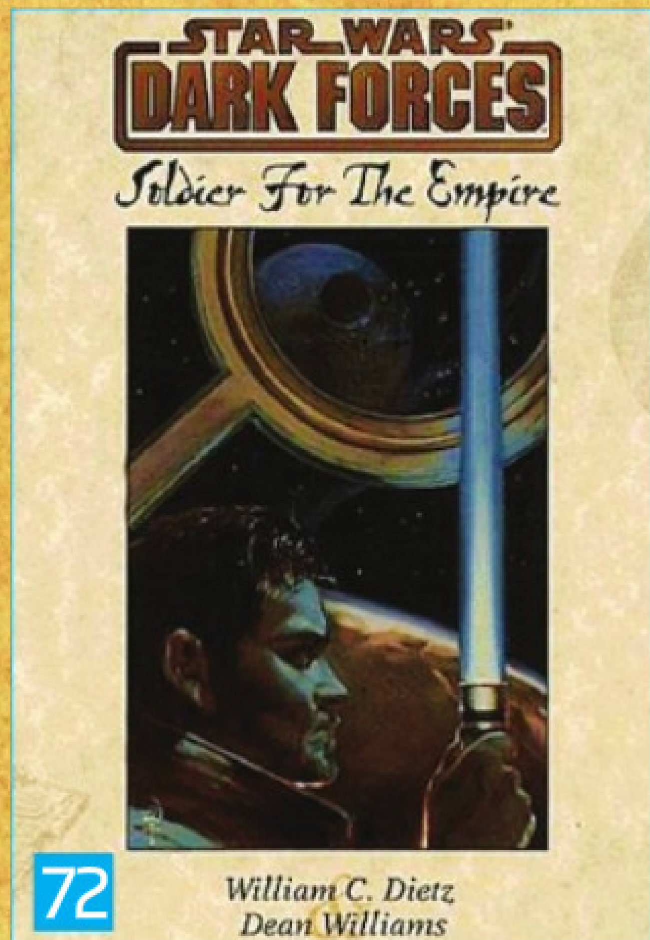
虽然"绝地武士"系列游戏最终以《绝地学院》画上了一个还算圆满的句号，但Kyle Katarn的传奇并未就此结束。

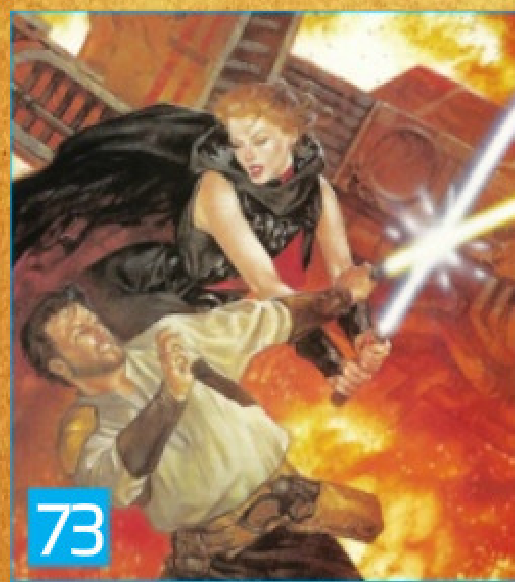
小说

1997年开始，经官方授权许可，著名科幻作家William C. Dietz——你可能对他最近的作品《星际争霸——天堂恶魔》（Heaven's Devils）更为熟悉——先后撰写了3本以Kyle Katarn为主人公的小说，它们依次是《帝国士兵》（Soldier For The Empire）、《义军特工》（Rebel Agent）和《绝地武士》，共同构成了《黑暗军团传奇》（Dark Forces Sage）系列。该系列小说主要讲述了《绝地武士》之前Kyle Katarn的一些故事，并补完了对应的游戏作品未提及到的一些剧情，比如Kyle Katarn还是一名帝国军人时就结识了Lando Calrissian，他与Jan Ors的初次见面是在一次帝国对义军基地的袭击行动中。因为这场行动中的优异表现，Kyle Katarn获得了军衔晋升嘉奖，为其颁奖的正是处死主角父亲不久的Jerec，后者还"有意"告诉Kyle Katarn其父是"死在"义军的手中。Kyle Katarn决定阻止Jerec等人得到"绝地之谷"里的宝藏时Luke Skywalker义无反顾地出手对其鼎力相助等。这3本小说均由Dark Horse Comics和Boulevard联合出版，并附有极为精美的插画。小说随后还推出了电子语音版，由John Williams负责配曲。

在2006年到2008年出版的"原力遗产"系列（Legacy of the Force）小说中，Kyle Katarn作为该书中的重要配角曾多次出场，此时他已是新绝地教团（New Jedi Order）的骨干成员之一。







71. 小说《绝地武士》
72. 小说《帝国战士》
73. 小说配有极为精美的插画

漫画

Dark Horse Comics在2004年10月推出的《星球大战传奇》（Star Wars Tales）第21辑中，Kyle Katarn作为重要角色出场，而于2009年11月推出的《星球大战——清洗之赶尽杀绝》（Star Wars: Purge - Seconds to Die）中，主角Sha Koon（她是著名绝地议会长老之一的Plo Koon的侄女）被Darth Vadar杀死的那刻，透过原力她看到了未来Luke Skywalker组建的新绝地教团成员，其中就包括Kyle Katarn。





74. Kyle Katarn还出现在《星球大战——传奇》第21辑中
75. 《星球大战——清洗》里主人公Sha Koon临死前的原力幻象中看到了新绝地教团成员，图中那个大络腮胡子就是Kyle Katarn啦

玩具

Hasbro旗下的美著名玩具厂商Kenner曾推出过多款以Kyle Katarn和黑暗军团为主题的玩具模型。





76. Kenner于1998年推出的黑暗军团模型，可以看到其底座背景主题基于游戏《黑暗军团》
77. Hasbro在2009年推出的Kyle Katarn模型，感觉人物面部造型有点囧

游戏

在掌机游戏《星球大战——致命联盟》（Star Wars Lethal Alliance）中Kyle Katarn作为主角Rianna Saren的任务发布者出场，而《战火帝国》里Kyle Katarn更是义军联盟的英雄单位，特技是热线手雷和冲刺，对付敌人的步兵与建筑均有很高的杀伤力。此外，《帝国战场》的资料片《堕落之军》（Forces of Corruption）中，若选择帝国阵营，玩家将会得到Rom Mohc将军及其黑暗军团的助阵（虽然根据官方设定，后者从未大规模的投入实战）。

玩游戏的你伤不起

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Oracle、Colosole、Dawn、攻城学院兔老师

"若论赏心乐事，无过月夕花晨。"

——王尔敏《游乐才艺》

"'鱼啊，'他轻轻地说出声来，'我和你奉陪到死。'"

——海明威《老人与海》



你喜欢玩游戏，但有时候也会伤不起。我们需要思考游戏的意义和价值，找到与它相处的方式，如果尚未打算将其作为事业奉献一腔热血，那么就让它丰富而非占据我们的生活吧。以下看似松散的4篇文章，组合一下却貌似带有起—承—转—合的结构：从生理上的不适，到蓦然回首游戏外几多变迁的感慨，从对游戏这门爱好的迷思，到爱游戏爱生活的阳光宅男的生活方式。其实游戏对我们的影响要远多于此，时间会证明一切。

晕3D的孩子你伤不起

■北京 Oracle

试问在游戏过程中，以下哪一项最容易对你的身心造成伤害？

A：某国产RPG，男主角一再经历生离死别，让陶醉于剧情的你陷入无尽伤感，不能自拔；

B：为了将一个强力的格斗技练到炉火纯青，一再猛搓导致手指磨破，几天之内不能碰手柄；

C：硬盘里珍藏了无数款大名鼎鼎的FPS巨作，可是一进入游戏不出十分钟，必然头晕恶心，难以为继。

作为曾有严重晕3D反应的游戏爱好者，我坚决选择最后一个。在国内，晕3D是个普遍现象，且不像外语障碍、动作苦手这类可以借助外部工具来解决。悲剧的是，3D游戏（你还能找到纯2D的单机游戏吗？）是目前的主流，最晕的FPS是主流中的主流。面对数量众多的精品游戏却只看不能玩，有时连看都要晕，这让广大玩家情何以堪。然而，偏偏有那么几个可恶的公司就喜欢制作容易诱发“3D恐惧症”的游戏，这其中首当其冲的就是Valve Software。

前段时间《传送门2》伴随着无数好评进驻到玩家们的硬盘里，对3D眩晕者们，这也意味着Valve的又一大杀器闪亮登场。曾经同为Source引擎开发的《半衰期2》简直就是晕3D测试软件，当年我坚持到运河那里便实在撑不下去了。毫不夸张地说，如果一位玩家可以面对《半衰期2》40分钟仍面不改色，那这个世界上基本没什么游戏可以让他头晕。这次的《传送门2》虽然是款慢节奏的解谜游戏，但对于方位感不好的玩家来说仍是一场噩梦。这时有人就纳闷了，我玩什么都不晕，唯独只晕《半衰期2》，或者只晕特定几款Source引擎开发的游戏，这究竟是怎么了？

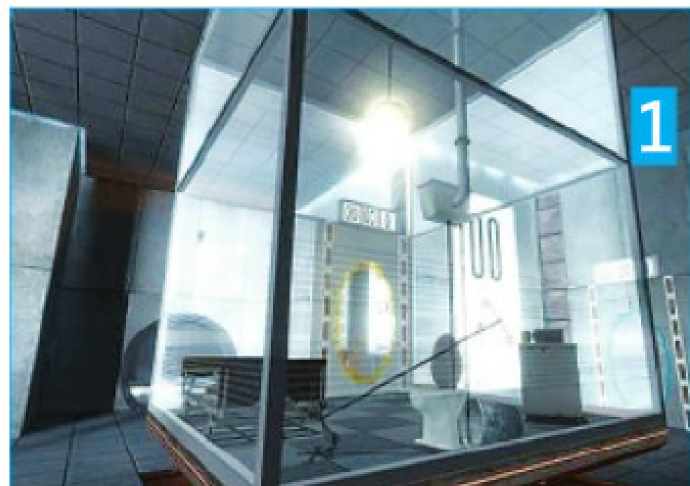
关于这个问题，几年前《半衰期2》刚推出的时候就众说纷纭。有人拿出生理依据，说眼睛接受到的信息与耳前庭的信息不一致，所以导致头晕。有人说是画面太逼真的缘故，也有人指出罪魁祸首是帧速不足。此外，那个年代的FPS普遍缺乏清晰的方向指引，找路找得恶心也是人们的共识。但是，这一切都不能解释，6年之后的今天，你再次双击图标进入游戏，看着明显落伍，稳定60帧的画面，对照着视频攻略一路打下去，为啥还会晕啊？

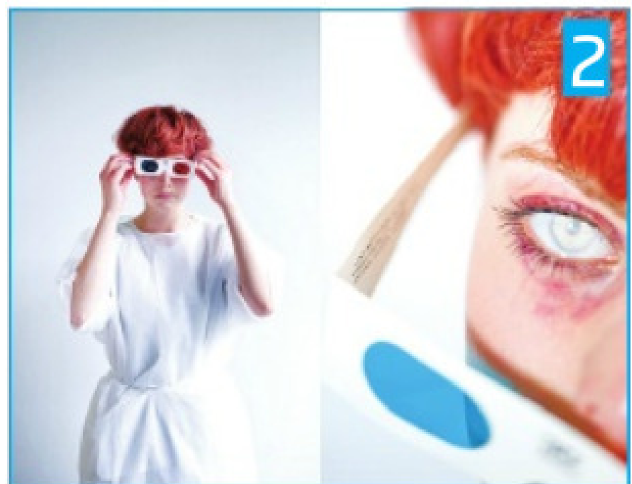
人们有可能因为以上任何一个原因晕3D，但《半衰期2》之所以如此与众不同，却是因为它那反人类的透视效果（类似在拍照时选择广角端）。进入游戏后，可以明显感觉到视角变形相当严重，越接近屏幕边缘，图像拉伸越明显。镜头动起来更是要命——知道一个视力正常的人戴上透镜走一圈是什么感觉么，对，就是这种感觉。Valve把这个光荣传统也带到了《传送门2》里，一个矩形图案在屏幕边缘几乎会被扭曲成平行四边形，这种反常的透视效果仿佛让玩家时刻带着透镜玩游戏，不晕反而是天赋异禀。很难理解为何Valve总会设定这样的透视规则，Source引擎开发的游戏并非款款如此，《反恐精英——起源》就没这问题，由此可见这并非引擎硬伤。像《传送门2》这样本来就空间错乱的游戏，这样一来只会雪上加霜，难道是为了保证玩家有更加广阔的视野？或者Valve一看本作创意有余而难度不足，特地出此下策变相提高游戏难度？

不管如何，《半衰期2》是众多FPS爱好者心中永远的伤，甚至有人留下后遗症，看一眼游戏相关的静态图片都觉得不舒服。不过《半衰期2》固然特殊，但折磨玩家神经中枢的又岂止这一款？随着游戏理念和画面的进步，导致玩家眩晕的因素越来越多了——

晃动眩晕症：在红极一时的《战争机器》里有个牛皮哄哄的设定，加速跑动的时候视角会自动跟随在角色后方，且随着跑动不断晃动，带来的视觉冲击力让人们大呼过瘾啊。于是现在FPS跑动的时候纷纷加上镜头晃动效果，仿佛不晃动不好意思自称真实。然而这一晃就害苦了一部分玩家。他们平时徘徊在晕与吐的边缘，视心情而定偶尔能勉强玩几款FPS，这镜头一晃就有点撑不住，接着就气短嘴发干。此前让人印象深刻的有《极度恐慌2》，主角跑起来就跟犯了癫痫似的，镜头晃动异常剧烈，这次大家都有些受不了，民间的“防抖动补丁”应声而出。这时回头想想，《半衰期2》发售那会还不流行通过抖镜头来拟真跑步，尽管如此仍晕得人们七荤八素，可见其威力。

单色调眩晕症：此症状多出于玩某些二战作品时，由于特定的时代背景，这些游戏普遍色调单一，气氛压抑，不熟悉二战历史背景的玩家在游戏里尤其容易晕。这方面“使命召唤”系列要比“荣誉勋章”系列做得好一些。后者视







1.《传送门》的这张截图中，两根横梁在画面上的夹角近乎90度，可见视角变形之严重，而一般FPS游戏并无如此严重的视角变形
2. 恐怕以后除去晕3D，还会有一种病症叫3D光学失调（3D Optical Disorder），此3D非彼3D
3. 2D时期有人晕《毁灭战士》，3D时期没人不晕《半衰期2》

野范围稍小，玩家看到的内容有限，不得不脑补更多内容，长时间游戏就容易晕（难道是用脑过度导致缺氧？）。除二战外，当前部分游戏为了表示内涵，经常搞一个很晦涩的主题，画面暗淡也就罢了，还往往因为场景设计功力的原因，导致玩家经常遇到雷同场景，晕掉也是正常的。

视野准心分离眩晕症：这种症状比较特殊，主要集中在越肩式射击游戏。本来这种游戏并不是那种容易让人头晕的类型，但一些跨平台游戏会采用一种比较另类的视角控制方式：在非瞄准状态下，玩家转动视角会发现镜头围着角色打转，而并非像往常以角色为圆心环顾四周。《生化危机5》与《死亡空间》便是两个标准范例，这使得PC玩家在初上手时十分别扭，也往往因为适应不了这种视野控制方式而头晕。相对来说这个问题最好解决——把鼠标放一边，换手柄玩，效果立竿见影——本来就是为手柄优化的嘛。

以下晕3D治疗法属于笔者自我总结，无严谨医学依据，玩家体质各有不同，请量力而为。

首先，选择帧数稳定、视角变形不严重的游戏，“Valve出品”必属晕品，应该等晕3D症痊愈再去挑战。

其次，画面和室内环境的照明均要充足，不要让眼睛感觉疲劳，同时不要离屏幕太近。

第三，尽量避免接触含有大量狭小室内场景的FPS，光线暗一点更要命。《地下铁2033》别偷笑，说你呢！而且，实在找不到路的话（虽然在当前无处不在的提示下这种情况很少发生），一定要调整好心态，切勿急躁。

最后呢，如果症状实在严重，可尝试一些场景开阔、风景优美、画面亮丽的游戏，比如《孤岛危机》，我的晕3D就是靠这个治好的。不过，为了避免症状复发，外星飞船里的失重关卡和最后的航母关卡就不要去自讨苦吃了……

游戏之外的那些东西

■北京 colosole

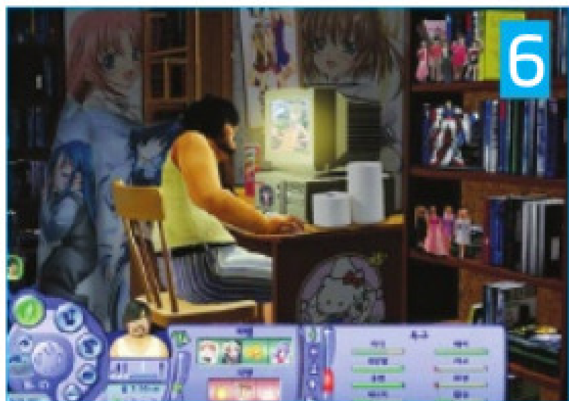
玩游戏的时候，不知你有没有过这样的感觉：身外的世界仿佛空气一般，毫无味道，让人感觉不到。只有当从游戏中抽身出来，等脑子里完全不想游戏里的那些事，再睁大眼睛去看看周围，去想想现在身在何处，才发现自己在游戏里的那段时间里，周围的世界一直静悄悄地变化着。

可能是手边的那杯茶凉了，可能是窗外的天黑了，可能是时钟的指针又走过了几个点，可能是周围各自的人正干着各自的事，投入其中，正如你玩游戏时那样。玩游戏的时候，仿佛堕入了传说中的桃花源，感觉时间流逝的速度都会变快，“洞中才数月，世上已千年”。很难想象一个人对着一个显示屏动都不动，一坐就是几个小时，甚至一天一夜，但我们或许真的达到过这种“境界”。真投入去玩一个游戏，已经不仅仅像打个水吃个饭一样简单，玩游戏可以算作一种生活方式，在沉浸在游戏的那段时间里，我们都在“里面”生活着。玩游戏不再是为了游戏的目的而游戏，不知从哪一天起，我们希望从游戏里得到的，从结果变成了过程。

回想起在WoW中和好友一起玩乐的日子，除了必须要干的事之外，其他时间都耗在电脑前面，开机后第一件事就是登录上线，看看那些认识的家伙们在不在。AFK之后再回想这些，真是觉得不可思议，在那段时间里对朋友的游戏ID记得比他们的真名还要清楚，对公会的活动安排比自己的日程表还要在意，为了在关键时刻坚守在电脑前，吃饭上厕所睡觉都可以推延，而这种晨昏颠倒的混乱生活甚至持续了相当长一段时间。我所追求的东西，不再是等级、装备、公会，而是变成了和朋友在一起聊天，随便做些事情消磨时间，至于其他的东西，慢慢地都变得无所谓了。这种对过程的享受，留下了美好或伤心的回忆，融入了个人的情感，但同时也谋杀了大把的时间。在我生活在游戏中的这段日子里，无数的事情发生着，谁和谁分手了，谁出国了，谁又从国外回来了，谁工作变动了，甚至是房价又涨了，国际上又







4.多少个日日夜夜，我们选择陪伴游戏里的朋友，有多少时光是匀给身边的伙伴们呢？
5.这是一张网上很流行的图——《寂寞的男人玩DotA》，数一数这个寝室有多少个人？
6.注意这个模拟人的左下角金钱数，宅男到底靠什么赚钱呢？
7.一天到晚游泳的鱼，它们会忘记水的存在吗？一天到晚游戏的我，会忘记世界的存在吗？



不稳定了，而这些，我统统都不知道，也无能为力。戴上耳机，摸到键盘，仿佛这个世界就与自己无关了。发生什么，以后再去管它，不是必须做的，那就不去做它。这到底是一种逃避，还是一种叛逆的表示，或是一种无聊的空虚，只有在经历相当一段时间，精疲力竭之后，回到现实生活，才能想明白。

毫无疑问地，现实比游戏更重要。无论在人生的哪个阶段，我们都应当更加在意自己的现实生活，毕竟这些会对我们造成实实在在的影响。一方面，游戏只是一种休闲娱乐的活动，它不能也不会给我们带来大把的钞票，坚固恒久的友情，以及丰富多彩的生活。另一方面，游戏中的世界再绚丽多彩，也只是一个虚拟的世界，若是过于投入其中，就会迷失现实中本该具有的情感和思考。价值观、成就感，还有人本能需要的那一份温暖，这些东西，游戏虽会给我们一种接近的体验，却不能真正给予。如果在游戏之外，仍无法回到现实中来，是体会不到现实与游戏的区别，不愿踏踏实实地在现实中好好规划自己的生活，就会丢失很多本该注意到的东西，也扭曲了我们玩游戏的初衷和本意。

有个朋友跟我说过一件关于游戏和现实的事，上大学时，他的一个宅男哥们长得一表人才，却整天抱怨生活太寂寞，天天泡在宿舍里玩游戏。于是另外几人通过朋友圈子给他介绍了一个同校姑娘，宅男也答应了这件事。但到了约定见面的那天，姑娘在约会地点被晾了两个小时，而宅男却仍窝在宿舍里玩游戏，电话都不愿接。事情最终当然以悲剧收尾。刚听到他说这些的时候，我是当笑话听的——世界上真有玩游戏这么投入的人么？但后来每当想起这个笑话，我却觉得它越发变得不好笑起来。仔细想想，自己和这个所谓的宅男又有什么区别？虽然我没有因为玩游戏失掉过女朋友的机会，但却曾经为此不吃早饭，为此熬夜，为此搞坏过自己的身体；曾经为此整天坐在电脑前，和周围人都很少说话，朋友或家人的电话也是随意应答，谁都不愿理睬；曾经为此浪费了多少学习的时间，少参加多少社会活动，甚至放弃出去走走，实现自己到处旅游的愿望。如果我是这样的，那我又有什么资格把这个故事当做笑话听呢？

在我们的人生中，玩游戏的经历已经成了一段无法忽视的记忆。我们这一代人，乃至之后的人们，或许都多多少少会有伴着电脑长大的经历。想想当初为之付出的时间和情感，想想从其中得到的快乐，还有一曲终了回到现实中的略微不适和陌生，很难否认游戏融入了我们的生活，改变了我们的人生。正如RPG里的主线任务一样，一个小小的决定，就可能会影响整个故事之后的走向，一段小小的游戏史，就会让我们多年后回头再看会有截然不同的心情。

快乐诚可贵，现实价更高。无论你是否正在玩着游戏，无论你是否乐意沉浸于游戏的世界里，无论你觉得对生活现状作出改变有多么困难，请不要忘了花一些时间，把头脑中其他的东西都清空，好好想一想当自己在游戏中生活时，错过了多少游戏之外的东西，放弃了多少本该属于自己的“身外之物”。毕竟，活在现实里，才能把握自己的人生。

我想玩游戏

■湖南 Dawn

特别响，非常近，何况是在对蚊虫扇翅声音敏感的仲夏夜。就像飞机冲破空气墙瞬间的音爆，就像列车提速向眼前冲来，恍惚间，他感觉有一只细小蚊虫慌不择路地钻进了右耳外耳道，猛然坐起，掏了几下，然后又沉沉睡去。

第二天是令人兴奋的开学日，不过有一个家伙没能出现在新人集结的教室里，他坐在某医院耳鼻喉科的听力诊断室中，医生在他右耳边敲击了好几次音叉，但那清脆的声音很难穿透嗡嗡作响的耳鸣声，医生说，神经性耳聋被这孩子赶上了，原因嘛，大抵是内耳听觉神经、大脑的听觉神经中枢发生病变，对你这样刚考上重点高中（那时还要“中考”）的学生而言，肯定是在暑假的时候疯玩，不注意休息，神经高度紧张，就这么成了。

他回忆起自己在暑假那阵子疯玩《三角洲部队》《帝国时代Ⅱ》《英雄无敌Ⅲ》的快活劲，羞愧地低下了头。另一个医生插言，按中医理论啊，“耳为肾之窍，为十二经脉所灌注，内通于脑”，这孩子啊，应该是“风热侵袭”或“肝火上扰”或“痰火郁结”或“肾精亏损”或“脾胃虚弱”云云。他赶紧在心里逐条否认，除了玩非正版的游戏，他没干过啥不正经事儿。陪他看病的妈妈开始数落他如何如何成天盯着屏幕、划着鼠标，最重要的一点——他成天捂着耳机，耳朵上都要生痱子了。

于是，游戏被奇怪地认作是最直接的原因。住院治疗两星期后，虽然听力恢复得差不多了，但是在他人生中相当长的一段时间内，他无法再感受绝对的宁静，右耳总会响起蝉鸣般的声音，不舍昼夜。慢慢的，他学会接受、适应和转移注意力。但是，他认为游戏没有错，错在自己没有遵守游戏规则，例如为了避免噪声伤害的“60-60法则”，即听音不



8.总有些东西或经历，为淡墨样的少年赋予了水一般的颜色







9.借着《我的暑假》来过我的暑假，这是谁的原因呢?
10. 虽然身边还是没多少人能认全你们，仍然感谢陪我走来的你们
11. 我有花一朵，种在我心中。花开不多时，堪折直须折

超过60%最大音量，连续听的时间不超过60分钟。除了网游，没有一款单机会怂恿说，来吧，让我们战个不眠不休。

骨骼皮肉上的伤疤，对军人战士来说是荣誉勋章；身体机能上的损伤，对深宅玩家来说是耻辱印记。据他所知，与视力听力下降相比，肩周炎、腱鞘炎、颈椎病这些病更折磨人，他身边就有一案例，一个做CS业余竞技玩家且战绩很漂亮的表弟，噢"玩"这个字眼不合适，他从小学玩到大学（"三年之后又三年，三年之后又三年，我CS还可以玩三年"），CS已经是一种信仰。不过为了信仰，他的代价是难以根治的肩周炎和失去光泽的右眼（中度近视），还有体质的NERF——以前他能在内线扛，现在只能打PG。他还记得《大众软件》以前采访过在长城挑战赛上战胜"Fatal1ty"的"RocketBoy"孟阳，孟阳就说到他当初宅在家里苦练《毁灭战士Ⅲ》时，关节疼痛、眼球疲劳、神经紧张还有肥胖和压力一同袭来，令人随时想要放弃。

他依然想玩游戏，不过游戏观悄然蜕变，不再是被游戏玩的画面控或机制控，而是对稍微深层点的东西产生兴趣，例如剧情，这也可能是他为游戏水平泛泛而找的借口吧。他是《魔兽争霸Ⅲ》的最早一批玩家，但现在甚至打不过仍是一鼠走遍天下的同学；他是《魔兽世界》国服版的最早一批玩家，但他甚至没参加过一次有组织Raid，他不属于任何公会，觉得故事了解得差不多了，就标价180元在淘宝上售卖70级德鲁伊号，还被人砍了30元价。但他能将"魔兽"世界的历史掌故说出个一二。当他给那个同学展示了《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的先行预告片后，后者一本正经的观后感"想不到《星际争霸》还有微观的一面"让他大笑不已——"就连《铁拳》，都是有剧情的啊！"

仍将游戏视为玩物者大有人在。例如当他兴奋地向周围同学播放E3最新最棒的CG预告片时，很多同学会付之一笑，指出新劳拉的皮肤过于光滑，老Ezio的胡茬太过整齐，不像真人。他们从未试着享受镜头感和表现力与电影无异的CG动画所带来的非一般震撼，却自发训练出如何区分CG和真人摄影、游戏预告和电影预告的本事：一旦看到了不是MPAA绿底白字而不是ESRB黑底白字的分级标识，他们就会"切"的一声走开——"请给我们最好的电影预告片！""成熟点好不好？"

他有时自恃曲高和寡，感叹知音寥寥，传说中的同好就像地下抵抗组织一样，分布在城市的各个角落，他每次买游戏杂志看时，就好像在透过组织内刊了解同志们的动向，知道还有多少我们的人。难道没人关心真正的游戏吗？难道没人关注游戏的剧情吗？大卫·波德维尔说过，叙事是依观众对统一性的追求，为满足观众、改变观众、挫折观众或打败观众组织而成，那么显然，在说故事方面，在未来某一天，越来越强调体验和共感的游戏很可能一举超越电影。毕竟在游戏中，角色的主控权掌握在受众自己手里，制作方需要准备更深厚丰富的剧本，例如《横行霸道Ⅳ》中就有8万条独立对话，《黑色洛城》的剧本超过2200页。

但由此而来的问题是，游戏会不会超越电影，蜕变为一种更带感的逃避现实的方式？毕竟，哪怕再怎么炒作所谓"4D电影"的概念，电影观众也只是获得第三人称体验。"电影是所有人的梦，是世界上最平等的艺术"，时间结束，抽身而出，所以影迷是"在路上"的状态。游戏迷是"在线上"的状态，现实与生活像两条相交不重合的正弦曲线，他们只能在交点处进行角色转轨。制作者给玩家实施"梦境植入"（Inception），尤其是网游，除了防沉迷系统，没有人会提醒你这只是个游戏，没人会教会你与这个异世界相处的最好方式和最佳距离，这就是败在自制力上的他远离网游的原因。在周边氛围的作用下，他开始觉得迷影有品味，迷游有危险，因为重度游戏迷的人格将从分裂到断裂再到迁移，最后现实不再有趣，梦境取代现实，玩家就成了躯壳中的鬼魂（Ghost in the Shell）和果壳中的王（King of the Nutshell），自娱自乐，世界与我无涉。

即使是主攻单机，他也开始感受到出现在自己身上的变化——RPG游戏中的对话选择可以让角色预知结果（影

响结局的指数加成），还有思考时间，但在现实生活中，对话另一方可不乐意他三思而后言，于是他趋向于用短信而不是电话交流；他能说出“七曜使者”的名字，却不能记全现今中央九大常委的名字；他能熟练地在生活了不到30天的“圣安地列斯”里找到教中国功夫的健身房，在生活了3年的中型城市里，他却不得不依赖“都市又行”来查询公交线路；他想减去赘肉，但想到的最可行办法是买个Xbox 360的Kinect套装。

他当然没有想过放弃游戏这个兴趣。成熟的游戏业培养出成熟的玩家，正如在芝加哥大学留学的Tiberium所观察到的，美国人民可是把游戏当做生活的一部分，他们有被社会广泛认知和认可的游戏偶像，有依照“正经”主流媒体方式运营的细分的游戏频道，有卖游戏而不是卖肉的游戏商展，玩游戏不会被视为loser的消遣——据comScore统计，2008年第四季度，美国网游玩家数量猛增29.9%，能把处于经济恶化期的他们都算作Loser吗？来自theesa.com 的数据显示，67%的美国家庭玩游戏，40%的玩家是女性。不过，游戏也仅仅是生活的一部分，不会因为游戏好玩逼真而取消游戏在生活中的原型，不会因为Wii Sports而放弃真正的运动，在球场上挥洒汗水，和握住Wii Remote的手心沁出汗水，两者是完全不同的精气神。他不知道是自己不成熟，还是这个行业不成熟。

日本大学医学院的森昭雄教授提出了“电玩大脑”的概念，研究发现人类大脑的额叶部位的β波活动量会在玩游戏时突然降低，这引发的不单是学习兴趣的锐减，更可怕的是那种挥之不去的勾引感。虽然说“有瘾的孩子是国家的希望”，他部分赞同，但是如果瘾能转化成改变行业乃至世界的动力，才是临门一脚。问题是，有球无门。没从小把玩8毫米或16毫米摄像机的人，成不了斯皮尔伯格和克里斯托弗·诺兰；没接受过正规专业的学院教育，成不了戈达尔和李安。就好像看了半辈子电影的人顶多成为资深影迷或者影评大家一样，除开畸形的市场，从影迷转作导演的路太狭窄，有条件实现梦想，那也是玩票性质。麻烦的是，游戏业恐怕既无学院派的土壤——做游戏只需职专教育（绝无轻视的意思），又难有自学成才的可能性——单机已然凋落，只剩RMer在坚持；网游则同质化严重，产能过剩，梦天堂网络公司总经理樊小宁接受采访时说“去年306款MMO，只有6款是大家认为成功的。”某网游公司还从政府那里拿了两年共计1.56亿元补贴，三百六十行，行行都是中国特色。他想投身游戏业，又想进修一个“正经专业的”高学历，但是做游戏是一种实践性很强的工作，学历无用。但是高学历不用，又觉得仅为镀金虚度三年是项失败的投资。所以在前程择业上他懵懂了太久，仍未明朗。

虽然越来越多的游戏出现了文艺范和现实主义叙事的苗头，但游戏仍停留在大众流行文化层次的认可上，未被广泛认定为一种艺术形式，虽然4月初美国艺术基金会为其正名，但也是为了能给“致力于雕琢艺术品的独立游戏制作者”提供援助。他想玩游戏，但又生怕深陷其中，所以一直关注时事及评论，每次RSS订阅源中积累的新闻超过300条，他都得特意抽一天时间逐一阅读。他想玩游戏，他急于了解和学习“刺客信条”系列编剧写手的填坑手法，他也一直饶有兴趣地去了解游戏里的文化和游戏外的花絮。所以他隐隐觉得，自己玩游戏或许就像在昆汀·塔伦蒂诺在Video Archives里做店员，是圆梦前培养能力的神圣修行。但他还不知道自己究竟在学些什么屠龙之术，什么时候能学成，学成后用在哪儿，因为梦想并不明晰，甚至尚未成型。他发现，现实中就还有那么多功课要去学，即使他像初遇珍妮（Jenny）的泰山（Tarzan）一样求知若渴，充满好奇，但时间已经不够调配了，必须做出取舍。路茫茫，依稀的梦想坐落在前方，在此之前，先得挣足面包。

翻越远山路迢迢，游戏宅们的远行

■湖南 攻城学院兔老师

身为人民教师，最害怕的事情就是学生出事，无论学生约会男友太久了、请假回家太久了还是一大票人半夜杀到酒吧去了，老师们都要小紧张一番。而在向来都进行准军事化管理的攻城学院，老师们更是时时刻刻关注学生们的安危——人人微博“山口山”，泳池酒吧运动场，这都是老师们会不时留意的地方。

所以，当某天早上我习惯性地上人人网关注学生们的心理动态的时候，我被小小地吓了一跳。因为，我看到了这么一条状态：

“周宇广：137公里，擦，搞不死啊，赶了将近两小时夜路，谢谢那些看到我微弱手电光后打近光的司机们～今天的风景最漂亮。”

从常识上来判断，正常的人类阿宅在步行时是跑不出每小时65公里的华丽速度的，而开车的阿宅总不至于打着



12. 单车，才是我们征服世界的坐骑

手电吧。周宇广这个公考前还来找我借《孤岛危机2》游戏碟的小子跑到137公里外去做什么了……他用什么手段跑到137公里之外去的？带着各种疑惑，我直奔这家伙的个人主页，观察他到底在做什么。于是我看到在上一条状态发出之前的4个小时还有这么一条状态：

“从鸟岛出来，碰上强对流，五六级的风夹杂雪片迎面扑过来，透心凉，一辆蓝色Polo从左侧超车，从右车窗伸出一只竖起了大拇指的手，谢谢这位兄弟，无声胜有声。”

鸟岛——我从小学二年级起就在赵忠祥老师的教导下知道了一个鸟岛——青海湖的鸟岛！周宇广这小子跑到青海湖去了？！搞没搞错啊！他两天前貌似还拿硬盘来我那儿拷贝游戏啊！更棒的是，这小子似乎是骑自行车跑到青海去的。如此鬼畜的举动让我完全遗忘一切学生违纪处罚条例上的乱七八糟的东西，开始关注这小子的行程，好等他回来后打听这华丽无比的骑行旅程见闻。

当他终于和一帮兄弟离开青海跑回攻城学院之后，和周宇广的一个哥们蔡云龙（下简称蔡）一起找到这位骑行帝，开始打听各种真相：

鄙人（下简称兔）：怎么想着骑车去青海湖的？

周宇广（下简称周）：去年过年之前宏爷丢给我一本凯鲁亚克的《在路上》，看到在路上三个字，我总是情不自禁的骂上一句娘：这TMD才是生活！所以突然很有驾车去个湖边的冲动。想了一圈，中国这么几个湖就那里人少点儿，兄弟几个也立刻响应，于是啥也不说直接奔那儿了。

兔：于是你就驾着自行车带了3个爷们去湖边么……

周：其实没那么华丽……开始是想租个车去的，后来一算计，这搞不下去啊，租车加油费加路桥就得小几千，对于苦逼学生仔来说有点压力。出发前5天去买票，就那么一趟车，坐票没了，站24小时。啥也没说，上了。车上跟个春运似的，连过道都挤满人，11号下午7点长沙上车，晚上花了30块在餐车找了位子过夜，第二天晚上8点到西宁。

蔡：13小时就到了西宁？这么快？（这位蔡同学表示下次租车去川西上玩的时候他要当navigator，我们纷纷表示数学功底如此可怕的navigator还是在家导航好了……）

兔：我表示对某人的计算方式不屑吐槽了。

周：25小时好吧……下了火车后，当晚住的7天异地免费房，华丽得很，大床房里四个男人，前台的眼光各种异样，不禁联想到《天剩我才》的第一集。那算是睡得最好的一晚了，接下来的日子就开始各种苦逼。13号上午直奔西海镇租车。那边有几个单车俱乐部，可以租车，租金不贵，捷安特的车子也就几十块一天。有段路上我看到一只动物，很眼熟，等我回过神来，才想起那是一只羊驼。

兔：突然出现的神兽意味着什么呢？

周：意味着苦逼的一天即将开始了。骑行第一晚住牧民家，厕所没门，风吹裤裆蛋蛋凉。晚上睡时有点高原反应，呼吸急促。第二天起来就感冒了。

兔：感冒的话，接下来怎么办？

周：两片白加黑，还有那天早上牧民家那一大碗新鲜牦牛奶，瞬间就搞定了，喝完就啥事儿没有了。

兔：你很强悍，我上次去川北，海拔4000+就有点小囧，老婆脸都绿了。

周：出发前每天体能训练，3000米，感觉基本够了。第一天骑行40公里，上坡比较多，刚出发都比较兴奋，有点猛，所以晚上有些吃不消。刚开始骑5公里一休息，后来就成10公里，再后来还有过20公里的，耐力越来越彪悍。当然，路上还是有些问题的。鼻子呼吸有点不够，基本上得用嘴吸气。晚上就有点吃不消，太阳一落山温度立马就成0度，大口吸冷空气导致喉咙疼。还有，骑行的时候胯下比较痛。

蔡：坐垫绝对是个很严重的问题，是不是要把坐垫改造一下，中间挖个槽什么的……

周：嗯，出发的时候太急，都忘了垫子这回事。不过两天之后胯下基本麻木了，垫子也用不着了。赶夜路的那晚是连续40公里，到了之后，直接倒在床上起不来，抽根烟直接抽吐了。最变态的是没热水洗澡，带了很多湿纸巾，洗澡全靠它们。

兔：那么如此悲催的骑行中可有什么华丽的东西提神呢？

周：在路上的时候总是有路过的藏民朝我们招手喊加油的，这种感觉很享受。当然，最华丽的是4个2B终于站在湖边的时候，我们掏出手机给女人们打电话，让她们听喷潮的声音，都是被《将爱》给折磨的。站湖边那感觉跟海边一样，但是没沙滩，很多大鸟乱飞，远方蓝天白云什么的，觉得整个人都空灵了。怎么形容呢，就是觉得这半年来的梦想终于TMD实现了，很带劲儿。

兔：接下来的计划是去哪儿呢？

周：我倒一直挺向往川西，亚丁雪山、康定什么的，下一站就定在那儿了，秋天去，我打算下次去之前先跟您老打个招呼。

兔：好啊，一起去？

蔡：一起？我没上过高原，期待呀！

周：一起去。







13. 据信这张照片是Cos《虐杀原型》里的Alex举坦克
14. 青海湖，梦想之路上的又一站
15. 周宇广——这个戴着面罩的家伙，和本文的作者真的很像

《高尔夫达人》的游戏内容有点高端，需要玩家投入到平时很少接触到的被西方人称为“绅士/淑女”的运动——高尔夫之中。玩家需要在游戏中不断锻炼自己的球技，和电脑以及其他玩家对战，真正达到高尔夫达人的水准。

网游评测：高尔夫达人

游戏名称：高尔夫达人	官方网站：golf.hogacn.com
游戏类型：Sports	当前状况：内测（2011年6月15日）
开发公司：昊嘉信息	运营公司：昊嘉信息

总体印象

优点：	缺点：
● 场景细腻	● 缺乏群众基础
● 运动风格另类	● 内容较单调

推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）







作为一款写实类的网络体育游戏，《高尔夫达人》的游戏静态画面质量并不算非常突出，场景以及远距离物体看上去较为细腻。大量实际场景的虚拟化使得游戏画面具备了极强的真实性，也让场景画面的表现相当让人信服。但是近处的细节处理略显粗糙，物体边缘的锯齿感较为明显。动态画面给人的感觉却相当安逸，特别是击球等细节方面的处理，更是让人叹为观止。挥杆的动作以及球飞翔的方式，无不透露着一种难得的真实感。游戏的音乐也因为运动的高雅而显得比较舒缓，比较耐听，也比较休闲。游戏中也有自己的技能系统，玩家可以按照自己的喜好分配技能，打造属于自己的独特角色。很多技能比较专业，比如长草球、沙坑荷包蛋球等，玩家最好详细了解了技能特点之后再进行分配。

游戏为玩家提供了不少竞技模式，目前共有比杆模式、比洞模式、逐洞模式、大会模式以及团队五种模式。在这其中，最多同时可以30人同时作战的大会模式，则可能成为玩家最为追捧的一种模式。游戏的操作上手比较简单，但是想要融汇贯通，则需要相当的时间。在玩家融汇贯通之后，仅仅只有高尔夫一项运动存在的单调性也就凸现了出来。如果玩家仅仅将游戏视为一款休闲游戏的话，大概能平稳度过这种登顶的寂寞时间段。

《快乐无双》作为国内知名媒体公司迈向游戏市场的第一款MMORPG，其游戏路线偏向低龄化。萌、可爱等各种充满童趣的元素充斥游戏之中，再搭配颇有喜感的游戏故事设定，使得游戏非常适合女性以及初次接触游戏的玩家。

网游评测：快乐无双

游戏名称：快乐无双	官方网站：klws.mangogame.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2011年6月10日）
开发公司：芒果游戏	运营公司：芒果游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 画面可爱	● 后期乏力
● 上手较易	● 缺乏突出优势

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）





这是一款优点和缺点都非常明显的作品，这一点从游戏的画面上就能看出端倪。走可爱清新风格的画面，在能吸引到不少女性玩家的同时，也让它无法打动更多的男性玩家。而较为便捷的游戏系统设定，在能让玩家快速上手的同时，也让更为专业的玩家觉得过分简单了一些。游戏的画面虽然看上去和主流的回合制MMORPG类似，但是实际上游戏却是使用的即时战斗系统。这样一来，玩家在游戏中的整体感受也会发生一些变化，这大概也是大家能感受到的最大特质。除此之外，游戏能让玩家觉得有创意的地方，就是和快乐家族的完美融合了。在游戏的过程中，玩家能和快乐家族中的成员进行一系列的亲密接触，通过任务来进一步和自己的偶像接触。假如你不是芒果粉丝的话，这种独特的设定就让人有点郁闷了。

游戏整体给人感觉非常的简洁，甚至连技能说明看上去都简单到了极致，于是游戏的新手引导看上去就非常贴心。它通过一系列简单的任务，向玩家介绍了整个游戏的主要设定以及各个门派（也就是职业）的特点。任何玩家在进行完指引任务之后，对于整个游戏都会有一个非常细致的了解。符合经典2D游戏的操作模式，加上合理的UI布置，任何玩家都不会对游戏的上手难度产生困扰。

《MKZ军魂》是一款全部由国内厂商自主研发的FPS网络游戏，游戏的画面表现相当突出，算得上是国内同类游戏作品中的上等水平。而其标榜的载具系统，则可能称得上是其最大的亮点。不过硕大的战斗场景的真实表现到底如何呢？

网游评测：MKZ军魂

游戏名称：MKZ军魂	官方网站：mkz.175pt.com
游戏类型：MMOFPS	当前状况：内测（2011年6月16日）
开发公司：目标软件	运营公司：壹柒伍网络
总体印象	
优点： ● 画面出众 ● 载具模式新颖	缺点： ● 战斗场景过于庞大 ● 欠缺真实感
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	







第一眼见到《MKZ军魂》的时候，很难相信其是完全由国人打造的作品。游戏的画面在描绘场景时大气又不失细腻，描绘人物时甚至细致到了面部表情。动态光照、阴影效果、高级渲染等技术一应俱全，支持8倍抗锯齿的游戏图像设置更是会让玩家哀叹自己的显卡和显示器不够霸道。更让人觉得惊喜的是游戏还支持NVIDIA最新3D立体显示技术，有条件的玩家甚至还可以体验一把3D FPS的快感。强悍的显示效果也让玩家付出了流畅度的代价，如果全开效果体验画面的魅力，玩家的网络延迟将会成为游戏的致命伤。如何调整画面质量配合网络，将成为玩家的重要课题。

游戏的战斗模式还是以主流的FPS为主，但是载具的出现注定了玩家的战斗区域超过了之前的所有同类型的游戏。这样一来，玩家的战斗空间也会随之增大，以往FPS中经常出现的阴人现象可能会得到进一步的发展，从而一发不可收拾。新增的载具看上去有板有眼，但是实际上的操作和攻击方式却让人疑窦顿生。复杂的操作模式和不规则的弹道轨迹，让玩家很难从这些气派的载具中找到对应的快感。希望在今后的版本中，游戏公司注意这些细节，让载具不再成为摆设，失去本来具备的真实感。

目前市面上的竞速游戏不在少数，但是大都走可爱路线，没有自己的个性。现在就有这样一款较有新意，采用3D画面制作，且还算耐玩的作品出现了，它就是由国内游戏厂商自行制作的《越野狂飙》。

网游评测：越野狂飙

游戏名称：越野狂飙	官方网站：www.0by0.com
游戏类型：MMORAC	当前状况：封测（2011年6月15日）
开发公司：光辉软件	运营公司：娱乐星空
总体印象	
优点： ● 车辆系统较有新意 ● 完善的纸娃娃系统	缺点： ● 画面细节程度不高 ● 赛道较少
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	





名字相当张狂的《越野狂飙》在画面方面算得上是一款中规中矩的作品。以卡通为主要画面风格的设计模式，让它能被大多数玩家轻松接受。时尚的人物造型搭配天马行空般的车辆外形设计，以及在意想不到的赛道上进行的竞速，更是玩家获得视觉感官刺激的源泉。不过在3D技术方面，游戏的缺憾比较明显，较为粗糙的画面细节，使得游戏画面仅可远观，不可近看。赛车的主要模式依然还是经典的竞速模式和道具模式，每局3～5分钟的游戏时间，非常适合随时随地都喜欢跑上一把的玩家。此外游戏还有紧张刺激的挑战赛和排行榜，可以让你在游戏中更好地展现属于自己的赛车技术。

游戏的操作比较简单，经典的方向键和功能键的搭配设置，不会对任何玩家造成障碍。值得一提的是游戏中独特的成长系统。和大部分赛车游戏仅能更换车辆不同，在玩家等级提高之后，《越野狂飙》还允许玩家自己购买角色、车辆和组件，搭配充满着自己个性的全新人物。独特的赛车改装，也让高端赛车不再是大众化的一锤子买卖，成为了展现个性与实力的平台。当然这种平台也许要游戏厂商在后期不断增加赛道，让玩家体验更多的乐趣才能实现的。



■北京 po

踏上美服《裂隙》之路

作为一个喜欢各种游戏的宅男，我的游戏经历贯穿了我的青年时期，无论是单机游戏《炎龙骑士团》《仙剑奇侠传》《心跳回忆》《博德之门》《暗黑破坏神》《反恐精英》，还是网络游戏《石器时代》《魔兽世界》《Travian》《千军破》，也无论游戏的类型，只要感觉有意思的，我总会报以一腔热情地玩下去。然而去美服和老外一起玩网游，这在我接触《裂隙》（下文将简称为RIFT）之前是不敢想象的，因为我一直认为只有高玩才会混迹于欧美服务器。而我此次在美服体验《裂隙》的种种经历也让我深有感慨，那么下面我们就一起来分享一下吧。

缘起守望塔论坛

如果你想知道哪些网游是全球玩家最期待的话，你肯定不能去国内的各种网游门户网站参考，因为它们既混乱又缺乏系统的资料，如果有期待榜之类的东西，花了钱的肯定会优先。而国外的网站则相对真实一些，不过这就需要你有比较强一些的英文功底，倘若你还想去欧美服体验的话，那么这点英文基础是肯定要有的，不然你很可能会连自己为什么被封号都不知道（后文会详细讲解）。笔者接触守望塔论坛，是因为今年初寻找《战锤》相关历史背景和资料时，由一位资深《战锤》玩家推荐的。同所有人一样，我在阅读了相关《战锤》的资料后，便开始在坛子里乱逛，不经意间发现了一个“欧美网游排行榜”的专区，我就是在这里被RIFT所吸引。（论坛创建者“神之轮回”在论坛创建公告里说道：“以守望塔微弱的灯光为所有关注欧美网络游戏的玩家引路，守望彼岸最前线的动向”。而我们大软中旬刊的目的则是为国人奉献第一手国内外网游的最新资料，相比守望塔创建者的论坛公告，我相信我们会做得更好。）

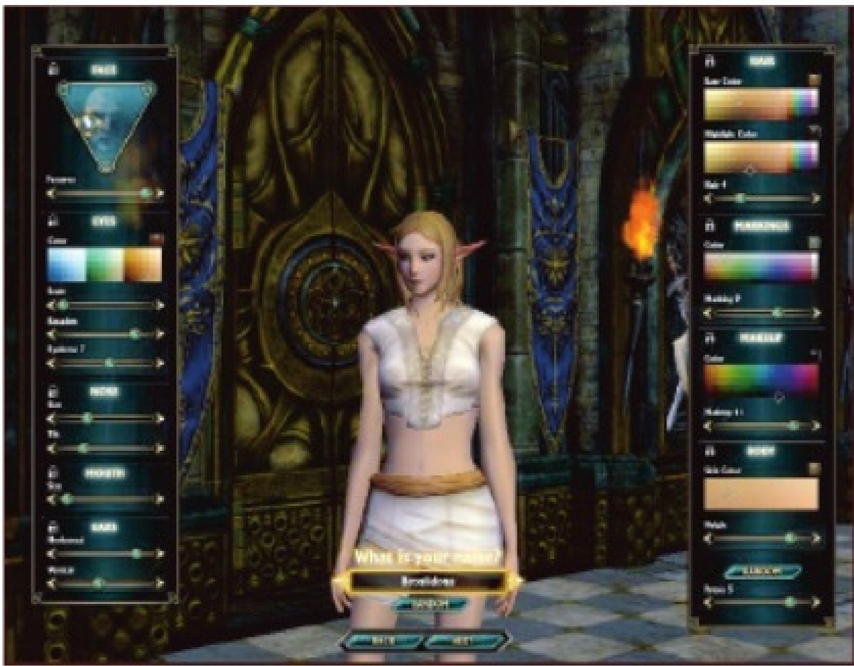
映入眼帘的《裂隙》

在守望塔的网游专区搜寻游戏时，一则RIFT试玩文字和图片的帖子吸引了我。与此同时，RIFT在Steam上预售的广告也出现了（由于我在steam上有着《使命召唤6》（CoD6）和《战锤40K》（Warhammer40k）的历程），因此在简单观看了几个RIFT视频介绍和职业视频后，去美服体验这款游戏的念头突然蹦了出来。于是我召集好友，准备一同进驻Telara。

Telara是游戏中玩家世界的名字，RIFT的故事就是发生在这里，RIFT讲述的是在死神Regulos的引导下，Telara这个世界成为了各个位面（也就是不同世界）的焦点，他们通过由死神Regulos创造的裂隙（RIFT）进攻Telara世界，在Telara世界里，有两大阵营在抵抗死神Regulos，他们分别是Guardians和Defiants，而这两大阵营之间的冲突也是一个不安的因素，这也是游戏中PvP的部分，而PvE的部分则就是对抗裂隙了。玩家在游戏中扮演一名重生的士兵，目标就是消灭死神Regulos的部队并且永远消除他对Telara世界的威胁。

故事虽然有点像大灾变，但游戏





（左上图）第一个20级副本入口
（左下图）升级界面
（右上图）调整人物造型
（右下图）拍卖屋成为现在游戏中不可缺少的一部分





在画风上属于欧美魔幻风格，不像wow那么卡通，而且也更加写实一些，游戏的引擎使用的是Gamebryo，熟悉单机游戏“老滚4”和《辐射3》的玩家对于Gamebryo都不会陌生，所以RIFT的3D效果也是毋庸置疑的。

注：RIFT是由Trion历经3年独立开发，总投资超过5000万美元，RIFT正式登陆北美地区是今年的3月1日，欧服也在2日开服，如今已经运行了4个多月了。

陷阱与瓶颈——美服之路充满了坎坷

国内购买外国游戏账号或CDKey的主要途径是淘宝，一是省事，二是便宜，一般能到七八折。如果店主信誉好购买肯定是没问题的，但有一些可以低到3折或白菜价，则多数是有风险的账号，也就是使用外国黑卡购买的账号，这类账号在注册使用一段时间后，就可能被官方封号，因为信用卡账期一到，发现不偿还或是假证件办理的。则网游公司就拿不到钱了，自然就封号了。所以，我在这里要提醒大家千万不要购买黑卡，否则被封号时人财两空，去投诉都很难得到赔偿。

另一个主要途径就是Steam或官网，从这里买需要使用可以支持VISA或万事达的信用卡（也就是可以刷外币），不过这里的CDKey可以保证，不过没有了折扣，只能按原价购买。RIFT的账号分成普通和收藏版，都包含一个月的游戏时间，分别是39.99美元与49.99美元。而他们之间的区别则是收藏版的账号赠送坐骑、24格包和小宠物。但是价格算下来也得300多元人民币了。所以笔者就找个一个信誉还算不错的淘宝店，价格是230多元人民币。不过即便是这样，笔者在后面仍然遇到了问题，这个问题我们放在后文中再说吧。

RIFT的下载方式也不像国内的网游客户端一样随意下载，且各种源都有。RIFT的游戏只有在你注册账号并绑定CDKey后，才能进行下载（RIFT的客户端要6GB空间）。另外值得一提的是玩美服没有稳定的VPN是不行的，而稳定的VPN几乎都是有偿的，所以打算去美服体验的玩家们要格外注意。

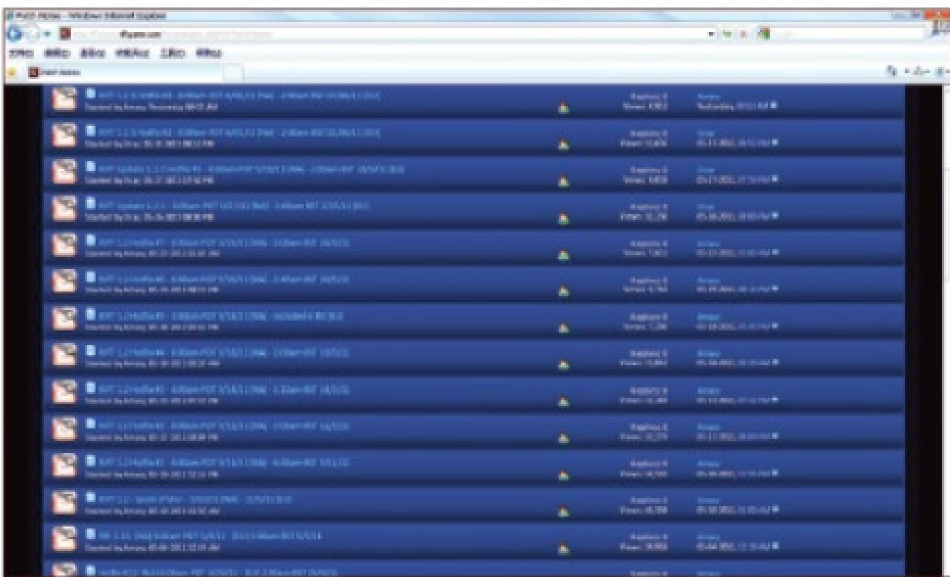
RIFT与美服的双重体验

我们上文介绍了，在Telara的世界中存在这两个对立的阵营：Guardians与Defiants。Guardians是由神选的复活者，他们是在几百年前对抗龙族时战死的，由神在此时复活来再次保护Telara世界；Defiants是一群拥有独立性格的人群，他们相信命运掌握在自己手里，他们利用位面中的能量来提高自己的魔法技能，从而保护Telara世界。由于我个人对牧师比较喜爱，所以选择了仙风道骨的高等精灵。高等精灵（High Elf）隶属Guardians阵营，除了高等精灵以外，Guardians阵营还有矮人（Dwarf）与人类（Mathosian）。RIFT在区分种族时，并没有特别大的区别，除了外形相貌外，有两个最大的不同，其一是初始抗性加强不同——人类加强死亡，高精加强生命，矮人加强水；第二个则是每个种族的特殊技能不同——人类是在10秒内移动速度提高30%，高等精灵是一个中距离的飞翔跳跃，矮人是双倍的高处坠落不死，而在同种族男女性别上则没有太大的不同。至于Defiants那一边，由于是通过魔法技能提高自己，所以相貌都有些粗犷，他们的种族技能也更贴近自然。沙漠民族（Ethian）可以在非战斗状态下使自己的移动速度提高70%，持续15秒，黑暗精灵（Kelari），可变身称小狐狸30秒，躲避敌人，无法在战斗中使用。野蛮人











（左上图）职业与种族对应图
（上中图）选择种族
（右上图）选择职业
（中下图）无尽的补丁
（右下图）选择出身

（Bahmi），快速跳跃到指定区域，无法在战斗中使用。由于游戏的设定，公共任务区域非常多，所以两个阵营的人的皮肤颜色有很大的差别，Guardians是肉色，接近目前人类的皮肤颜色，Defiants的皮肤底色就是紫色，这样在野外很容易分辨。

注：Mathosian是Telara世界中人类帝国的名字。

在建立好人物进入游戏后，可以看到一段讲述Telara世界的动画，动画描述了Telara世界正在发生战争，而此时裂隙和龙族出现了，杀死了所有人，而神从死人中选了你，把你复活了，让你拯救这个世界。游戏的UI界面做的中规中矩，《魔兽世界》的玩家对于这个界面真是再熟悉不过了。新手区域的讲解还是比较到位的，全程不到1个小时就可以完成并进入真正的Telara世界。

在新手村的过程中，玩家将了解RIFT的第一个特色——灵魂树，每个职业拥有9个天赋，玩家一开始在新手村可以解锁2个天赋，在离开新手村后，玩家可以通过完成任务，来解锁所有的天赋，从而构建一套由3个天赋组成的人物灵魂树，拿牧师举例，9大天赋分别是：净化者（Purifier）火系治疗，哨兵（Sentinel）生命系治疗，典狱官（Warden）水系治疗，秘术家（Cabalist）死亡系输出，审讯者（Inquisitor）死亡/生命系输出，萨满（Shaman）物理系输出，德鲁伊（Druid）大地/生命系近战输出，制裁者（Justicar）生命系近战坦克，圣殿骑士（Templar）PvP。考虑到要独自打天下，所以我的组合是PvE法伤，主要天赋是审讯者（Inquisitor），有很多单体输出法术和生存技能；第二天赋是秘术家（Cabalist），单体输出和群体输出都很多，但缺少辅助技能，是主力输出法术；第三个天赋是哨兵（Sentinel），可以提供几个实用而快速的治疗法术。天赋在分配上以主天赋为主，基本点满，第二天赋点一些有用的，而第三天赋基本不点，只是借用天赋应用后的初始技能。这套灵魂树在杀怪时有点像WoW里的暗牧，恰好我玩过WoW里面的暗牧角色，所以用起来还算顺手。

RIFT在一个职业上给了玩家9个天赋，而不是WoW里面的3种，而且RIFT通过多种天赋的自由组合，每个职业都可以组合出各种位置，比如主萨满副制裁者和典狱官，就是近战天赋；主哨兵副典狱官和净化者就是治疗天赋，而我选择的是那种标准的法伤输出天赋。再加上玩家可以同时拥有5套不同的灵魂树，并且随时可以切换，这样就使一个角色的利用率大幅提升，也比WoW中方便的多。

三个角色的怨念与美服的禁忌

离开新手村后，我来到了Guardians方控制的第一个区域Silverwood，这是一个10~20级的区域，RIFT中的任务设计的还算比较合理，一个小地区内都是多个任务同时进行，很快我就从刚出村的10升到了15级，这时，我想到了守望塔论坛内的RIFT玩家群，并申请加入了该群，群内的玩家不少，他们很热情欢迎新人，然后当我提议加入公会时，我遇到了第一个美服禁忌：角色名字。说到这里，必须先说一下，中国玩家在美服的状态。

欧美游戏的运营模式多数是收取月卡或计时卡，游戏中不涉及金钱的直接交易，并且极品的装备和物品也无法通过虚拟货币购买，但游戏中的虚拟货币其实还是可以买到大部分东西，所以“打金”工作室自然就出现了。也许是国人勤奋，在各种网游中，“打金”工作室的组织者和工作者多数都来自中国，而以金钱获得装备或物品的方式，会直接影响游戏的平衡以及其他游戏者的体验，这是欧美网游设计者最担心的问题。正因如此，中国甚至亚洲玩家，都成为欧美网游管理者着重关注的一个群体，一有风吹草动或者嫌疑，就直接封号。在我加入群后遇到的第一个禁忌，就是我的名字。我的名字是一个拼音：Jing（还好没用全名，那样更明显）。

群内的管理者在RIFT中创建了公会，这种华人公会被RIFT管理者监管的就更严了。有任何公会内的人参与打金或购买金币的行为，都会导致整个公会被封，而我第一个角色的名字，看起来更像是东方人，因此就有着这样的后患。为了避嫌，公会管理者没有让我入会。因此，想体验美服的玩家，在起名字时一定要注意，以免不合群或者被误伤。

在此问题的顾虑下，我已无心经营

Jing，转而练了第二个同样的人物，名字改成了一个英文名字：Stpeter，有了第一个人物的经验，这次做任务快多了，也不太关注游戏中美轮美奂的场景和那些晃晃悠悠的NPC了，到了10多级的时候，我没有着急再次申请，而是想再多了解一下Telara世界，但就在我重拾信心，全力升级时，问题又出现了。这一天，我发现无法登录自己的账号了，这恍如晴天霹雳一般的提示框让我有点手足无措。而无法登陆的提示翻译过来是这样的——“你的账号已经被Ban，请联系客服。”

难道是我的账号被盗了？被人用于发布了打金广告？进行了非法的交易？甚至这还是黑卡购买的账号？我有点犹豫了，因为买号时卖家跟我承诺他绝不卖黑卡，都是正统的批发渠道。于是我发信给了RIFT的客服部门，得到的回复是绑定的银行账号有问题，由于绑定银行账号是为了按月支付月卡的费用，而之前绑定的银行卡是卖家的，而后才换成我自己的。我觉得这并无问题，就回信和RIFT的客服解释了一下。客服看完我的解释后换了一个口气，说是我之前绑定的那个银行卡有问题，涉嫌黑卡，于是乎我又联系上文提及的那个淘宝卖家……总之，这个账号的问题也没能得到解决。最后我只能放弃我的第二个人物，从正规渠道购买全新的CDKey后重新开始RIFT的历程。

在我的第三个人物安定下来后，终于加入了公会，但公会章程中包括了很重要的一条，如果触犯这一条的话下场很严重，这就是“不能在公共频道打汉语拼音”。

不得不说国人在美服的境地真的是特别尴尬，即便是一个普通玩家都有被误杀的可能，国外玩家对国人的印象更多的是Gold Worker，而缺少对游戏爱好者无国界的认同，不过这也确实不能怪他们，主要还是因为打金工作室太多太嚣张了吧。

Telara世界的裂隙与副本

裂隙是游戏的最大特色，如果说灵魂树是从暗黑时代就传承下来的复制品的话，裂隙的加入则是最大的创新，由于各种入侵者都是通过裂隙来到Telara世界，所以平地出现裂隙成为一大景观，裂隙的出现并不只是掉下怪物，也会改变那个区域的地貌，给人以更真实的入侵感觉。当玩家进入裂隙所在的区域后，就会开启公共组队系统，所有在这个区域的玩家都可以组成一队，来关闭这个裂隙。这一点使同一阵营的玩家更加的团结了，也烘托出了共同抗敌的气氛，打起来十分激动。裂隙会放下数批怪物，最后放下一个小Boss，都打败后，裂隙关闭，所有参与战斗的玩家会根据输出伤害，承受伤害，治疗量排名，发放奖励，主要是位面石，可以用来换取各种装备，还会有一些辅助物品。在新的1.2更新后，玩家还会在主城接到打败特定属性裂隙的日常任务。从而得到另一种声望奖励，然后用来换取物品。

设计者在制作RIFT时也考虑到了不同的入侵者，所以裂隙不是一种，而是根据不同元素分成生命、死亡、火、水、风、土六种，而且如果玩家不攻打裂隙，裂隙中的部队还会攻击玩家的据点，杀死据点内的各种NPC，如果玩家不清除他们，就连任务都没法接。而且裂隙大到一定程度还会出现超级大Boss，需要至少20人以上共同参战才能打败，场面十分壮观。

除了动态裂隙入侵之外，副本是绝对不能少的，RIFT中每个区域都有一个副本，而副本也分成普通难度和英雄难度，这点RIFT与WoW无太大区别。而且RIFT中的每个副本都不是很大，不像WoW那样会有很多分支路线在里面，想全部扫清需要很长时间；或者有伏笔在小的副本里，使副本利用率提高。RIFT中的副本只要你一路打下去，清掉路上的一些小的精英怪，各个Boss都会一一遇到，如果不扑街的话，副本的时间会控制在1个小时内。

游戏中的第一个副本Realm of the Fae在Silverwood的中心区域，适合16~19级的玩家，这个副本是我和我的两个朋友一起打通的，其中每个Boss都很典型，好像是在教你如何打Boss一样。

在美服进副本的另一种体验就是如何和外国人沟通与配合，如同WoW或其他网游一样，打Boss需要站位、分工，如果你不是队伍的Leader，那么你就需要看懂老外的话，完成本分的职责，而如果你是Leader，那么你就得能表达自己的意思了。语言的问题是下副本的最大问题，我的两位朋友就是因为英语水平差，觉得闷头练级没意思，但又无把握和外国人下副本，所以最后在30多级时放弃了。由此可见学好英语的重要性啊！谁说学英语就是为了考试？如果有翻阅至此且英语不好的同学们，幡然醒悟也是来得及的。别让网游变成没有交流的单机游戏。那样也会失去游戏本身的乐趣。

除了灵魂树和裂隙的特色外，游戏中还有一些小的亮点：

收集品

它们会在地图上发出小小的亮光，像一颗珍珠一样，当你捡起来后变成一个物品。它可以收藏到指定位置，如果凑齐一套，就可以换一个徽章，凑齐一定数量的徽章后就可以换各种强力的物品。

灵魂受伤

由于RIFT的装备是没有耐久度的，所以死亡后的惩罚表现在了其它地方：Soul，也就是灵魂。玩家每死一次灵魂就会下降10%，相对应的就是所有属性下降10%，而玩家可以回到复活点跟灵魂医者对话，花钱恢复灵魂。灵魂的降低，使玩家不能一直战斗下去，而需要回到据点医治，这一点应该是设计者有意脱离WoW阴影的一个创新吧。

结语

总而言之，RIFT作为今年的新网游，有很多创新的地方，如果你喜欢奇幻背景，也拥有进入美服的勇气，那么就做好充分准备来找我吧，我会像那些50级的“硬核”玩家欢迎我这个菜鸟时一样，欢迎你们的到来。也会像守望塔中的每一位巫师一样：“无论今后有多少人进来守望塔，守望塔之灯都会始终亮着，直到我们离开这个位面为止……”

注：今年是欧美网游爆发的一年，众多大作都将在今年开始公测或面世，除了RIFT外，还有《激战2》（Guild Wars 2）《星球大战——旧共和国》（Star Wars：The Old Repblic）《战锤40K——黑暗纪元》（Warhammer 40000：Dark Millennium Online）等等，而RIFT是最先面世的一款。



相比同时期的新游戏，《裂隙》的游戏性与画面质量都可以算是不错的



江湖侠侣梦
——《剑侠情缘叁网络版》资料片《巴蜀风云》初窥

《剑侠情缘网络版叁》是受玩家关注的仿“魔兽”比较成功的作品之一。一提及“魔兽”，许多玩家就会想到其资料片迟迟不更新的事情，恐怕“剑侠叁”与“魔兽”最大的区别就是除非资料片本身没完成，不然很少会出现跳票的问题。在此，也为至今仍然落后正常版本一个资料片的国服“山口山”众人一把同情之泪……其实说到跳票的话题，剑网三的主策划曾经在微博上发下“毒誓”，如果5月1x号未能按时放出资料片，就去ChinaJoy展台上COS七秀（游戏中一个只收女性玩家的职业，男性玩家入门需自备剪刀），此言一出，并没有对玩家带来太大的安慰，更有许多玩家借助PS装甲的力量自制了许多主策划的七秀COS照片。而随着体验测试服的开启，不利消息更是满天飞，内部人员坦言，每天能收到大约3000个左右的Bug提交，而通宵加班能够修复的数量仅为1000多个，第二天测试玩家提交的Bug又是如雪片般飞来。在这种“不修复Bug资料片会跳票，跳票老大要去COS七秀”的巨大压力下，制作方面终于在19号的时候如约给了玩家一个答卷，尽管答卷的末端含含糊糊羞羞怯怯的写着“请各位大侠宽容的看待Bug”……至此，我们的巴蜀之行总算可以启程了。

资料片背景：民众喜闻乐见的越狱事件

这次的资料片比起上一个《藏剑山庄》来说，规模要大得多，别的变动和升级暂且不表，就故事性上来讲，绝对是另外一段腥风血雨的展开，上个版本末期出的副本持国天王殿其实另有乾坤，里面关押着数年前在江湖上掀起大风浪的三大法王之一——血眼龙王，而后与试图窃取少林秘籍的天竺僧智慧王里应外合欺骗六大门派围攻少林寺，此举让被囚的血眼龙王一举脱困，与天竺僧一同逃亡西南边陲。

浩气和恶人放下芥蒂兵分两路去捉拿出逃的龙王和叛教的三大恶人，而两边尚未传来捷报的时候，南诏当地势力王照南却先一步向天下宣布已活捉血眼龙王，并在武林广发英雄帖，邀请各大门派前来参加“屠龙大会”。

为了防止血眼龙王出逃，临时关押场所由各大门派掌门看守，于是某日夜间集体被悲酥清风直接撂倒……旧患未除，又添新仇，枉为武林正道的南诏王其实早先就与专门用蛊毒炼制毒人的天一教暗中搭上，而一部分武林人士又落入他们的手中生死未卜。

当矛头对准这一支手法诡异的部族以后，当时隐居在南疆的五毒教也被牵扯进这纷扰的江湖，天一教原先便是从五毒分裂出去，敌对的一支，现在日渐壮大已经开始有反扑的迹象，五毒门派一改往日学术医疗宅的形象，决定投身这一武林风波中，与同道并肩奋斗……而与此同时，红衣教也开始蠢蠢欲动，神秘组织“九天”也有了新的动向……

总体来讲，就是一场越狱引发的血案，江湖背后太多牵扯与纷争也渐渐暴露了出来。

新增职业：喜欢养毒物的姑娘你伤不起

五毒是剑叁众多职业里第一个使用攻击宠物的，使用的5种宠物分别是灵蛇、玉蟾、风蜈、圣蝎和天蛛，DPS比较占优势的是灵蛇，血厚防高仇恨高的是玉蟾。因为剑叁的角色技能设计上有太多的灵感来自于《魔兽世界》，这里还是做一个对比比方便理解。因为是召唤类型的宠物，就单和术士的宠物做下比较，在整









（左上图）帮会垂钓
（右上图）红衣教仍然无孔不入
（左下图）“剑叁”的游戏世界也有象群
（右下图）五毒特殊载具孔雀，开启轰炸任务

个宠物界面上基本没有什么差别，细微的区别是在被动情况下只有角色被攻击，宠物才会反击，而魔兽的情况是在被动情况下，角色只要释放攻击技能，宠物就一并进入战斗状态并攻击当前目标。另外，在目前大多副本Boss频繁使用AOE的情况下，五毒的宠物很难存活，如果像魔兽一样改成Boss的AOE伤害不作用于宠物可能会多增加点战斗趣味性。五毒还有一点和术士相似的地方在于，这个职业也是有献祭的，这个技能相当于70年代的恶魔牺牲，但是五毒的牺牲只能提供一个十几秒的Buff，诸如锁足、降低仇恨、解控和减伤等等，算是救命的几个技能。但是结合上面Boss群伤技能较多的情况看，有时候使用献祭的目的只不过是出于“与其三刀秒不如自己吃掉”的心态……总体来讲，Boss战中，五毒的宠物作用没有想象中这么大。

因为早先的Dot流给了万花，所以五毒在攻击技能上的走了另外一个路线，五毒在攻击技能上大致分了两类，一类引魂蛊术相当于前置，它的实际作用是由千劫万毒手那系的技能触发的，千劫万毒手那一系的技能是直接对对象产生伤害的，而如果之前对方身上有中蛊就会立即触发效果，每种蛊的效果都不一样。这个还是比较灵活和有趣的，能总结出一套适合的DPS输出循环。

五毒另外一个内功是治疗，与其他两个治疗相比，五毒的能力毫不逊色。七秀的群疗左旋右转只有10尺，但是五毒的群疗却是20尺。先前有人打趣说五毒拿到了萨满的治疗链，但是实际情况更imba（意为不平衡），五毒还拿到了圣光道标，不过仅维持30秒，CD是一分钟，还有一个开荒时期相当出色的技能，术士的灵魂石，其实早期游戏里有药品会有同样的效果，不过价格不低。最重要的一点是，在游戏修改回蓝以后，一场五人英雄本的Boss战都可以把一个治疗和坦榨干，五毒出色的集体回蓝又有了相当明显的优势。

不过，按照策划组的软耳根，这么逆天的职业，耐不住玩家的吵嚷，Neff也就是眼前的事。

各大职业调整：一代补丁一代神，今天，你日常了没？

上面说了，策划组是出了名的软耳根和怕事，稍微大一点的职业修改，论坛上怨声一大，事后都会忍不住改回来一点以平息民愤，从这一点来看，还是会哭的孩子有奶喝。也正因为大家都看准了这点，每天的日常就很不可思议的变成了各种哭诉自己的职业没有出路……

这一次的资料片让很多职业翻了身，但是要说谁从顶端跌入了谷底，倒也不至于，真要举个例子出来，那只有学习第二门派的倒霉孩子了。什么是第二门派呢，就是一个职业可以在NPC那边付费学习另外一个门派的两个内功，更高重的别的门派的内功是25人英雄本小几率掉落的，所以也是价格不菲。在70年代，一个职业学习二内甚至三内的都是普遍情况，一场副本打下来整个职业构成都可以变一圈。

这一次的修改主要是出了本门派的镇派技能，说白了，就是天赋。天赋对内功的支持相当巨大，没有天赋支持的第二门派技能，相当于平白比嫡传弟子矮了大半截，直接就被狠狠的Neff了。但是这种结果其实是可以预见的。

天策这个在70年代末期PvP情况不容乐观的职业终于在80翻了身，解控变的相当灵活，镇派技能又多变，可以在保证存活的情况下最大化输出，80%减伤的山最短cd降到了1分30秒，野外的天策终于头顶青天……不过，PvE的位置还是主坦为主，在治疗奶的吃力蓝又不够只想着早点放生近战的情况下，傲血天策藏剑和剑纯的地位都岌岌可危……

80的技能给了七秀一个非战斗复活，事隔多年，策划组终于想明白让万花一个人跑尸是不人道的，给了3个治疗每人一个非战斗复活。最主要的一点是，增加了几个技能的治疗加成效果，终于摆脱了空有疗伤数据没有实际技能治疗提高的尴尬处境，而剑舞提高了灵活性降低了更









（左上图）“剑叁”开启的任务载具
（右上图）神策与天策联手不再是敌对势力，增加新的声望轩辕社
（左下图）5人副本无量宫
（右下图）无量山春色怡人

多技能的依赖性，使得七秀不再为必须站桩所困扰，给将来副本战的灵活跑位打下了基础。另外，因为副本中各职业续航能力的低下，冰心七秀能给全队回蓝的能力成为了神技。

万花总体来说，花间略有削弱，但是给了万花一个AOE技能，技能动作酷似植物大战僵尸中的三头豌豆射手……不过仅仅如此不能让广大的万花平息愤怒，在各种“必须删号”“远离剑叁”的哀怨中，资料片只开放了一周，策划就妥协了，增加了万花的几个Dot伤害。而离经其实变动不大，刷T的地位一直无法撼动，现在又多了一个群体驱散——利针，只能说策划在几个治疗间的平衡上做出了足够多的努力了，没有一个职业会被拒之门外，也没有一个副本只需要一个职业的治疗。

技艺增加与修改：为人民服务！

这次资料片中对技艺做出了一项比较大的调整，每个玩家只能选择采集类中的一项升级到80，同样的制造业也只能选择一项升级到80，新增两个通用技能，挖宝与拆解，这两样与新版本后推出的装备精炼和镶嵌，息息相关。

目前为止，我们所能知道的物品精炼和镶嵌的材料为两种，五行石和五彩石，五行石是由装备分解而来，熟悉金山另外一个游戏《剑侠世界》的朋友可能会知道，五行石的升级是采用金字塔型的，N个一级石头合成二级石头，又由N个二级石头合成三级石头，一直持续到合成六级，成功率也是逐渐降低，在镶嵌过程中也有可能失败，不过装备不消失。五彩石是随着挖宝系统修改后推出的，可以由挖宝和开高级的箱子获得，主要也是增幅装备和武器的属性。不得不说，这种似曾相识的系统让一部分玩家产生了反感，但是天要下雨娘要嫁人，利弊各半，随它去吧。

而对原有的制造业技艺修改的大方向是让每一个商业技能都能为自身提供利润，而不是单纯的只能服务自己，大部分的成品，不管是铸造还是缝纫的产物都是装备绑定的物品，可以通过直接交易或者拍卖行来出售自己的商品。更让休闲党放心的是，这次的手工物品的品阶在目前看来远高于副本掉落，需要35000点左右侠义值换取的目前最高等级的套装是255等级，而锻造和裁缝能制作的装备是270，尽管270的物品是拾取绑定的，但是也很大程度上让没办法下团队本的玩家也能获取高级装备。

值得一提的是，目前高级装备中需要大量的蜀钢锭，五个蜀玉碎片合成一个蜀钢锭，蜀玉碎片几乎等同于WLK中的冰冻宝珠，每个YX本最后一个Boss掉落，仅仅一个礼拜，价位就从3000G缩水到500G，英雄难度的副本由于最初的难度过于逆天，约三四天后就被削弱了，所以整个蜀玉碎片的产出有了一个明显的飞跃。参照冰冻宝珠和萨钢的命运，这种从开荒到碾压的过程其实是在无形之间的，整体的装备提升是一个量变，一个团体的装备提升是个质变，这些PvE的整体进度会体现在一个实质性的东西上，只要单看一个前期相对来说稀有的副本掉落物品的单价波动就可以了，每一周的大幅跳水价格都显示着这一周的服务器进度。总结来讲，趁乱捞钱，趁早出手，然后迅速再将资金投入到流动的市场操作中去。

制造业虽然在产品上满足了大家的需求，但是在技能冲级方面仍然有不少显得不够合理的地方，就拿铸造来说，几乎用不到新地图的矿，70～80的技艺经验值，只需要溶旧地图能采集到的锭到75，然后用剩下的锭去冲礼品，就可以直接满级。这种方式倒不是取巧，而是技艺并没有过度用的配方，除了一些并不实用的附魔以外，就是相当耗材的过渡型紫装，如果能在配方中加入一些材料简单的绿色装备配方或者新的背部腰部装饰的配方，可能制造业会比想象中更好升级。

另外关于材料的话题目前正在走向一个死胡同，金山似乎想依靠纯粹的“开宝箱”这一手段来获取各种蓝色绿色紫色的稀有材料，大幅削减人形怪的掉落确实是有效控制外挂的手段，但是这种大刀阔斧的改革，让整个游戏的产出部分，变成了一个即将干涸的枯井。宝箱只能靠每天的日常和挖宝，并且宝箱还是分等级的，次等级的宝箱基本开不出蓝色物品，而高等级的宝箱只有靠浮云的挖宝率，删除了一部分无用的配方，废除一些采集和制造产物，直接变成灰色物品，遗留下来的绿色大部分用作抄书材料，一点不夸张的来说，这些绿色的材料，是用一点少一点的。而旧的蓝色材料，被统一当成了新版

本紫色材料的一个等价兑换品，四五个蓝色材料换一个代币，几个代币换一个能够交易的紫色材料。所有材料都呈现一种入不敷出的状态，其实没有必要一定要将过去的材料融入到现在的材料中，这种用前朝的剑斩当朝的臣的做法只会让整个商业技能系统变的更加的复杂和冗余。

帮会系统：说不清道不明的脆弱维系

按照感性点的说法来讲，帮会本来就是志同道合的朋友方便联络方便一起行动的一个普通载体，但是多年游戏生涯告诉我们，一部分的大帮会只是一个私心的放大体系，剥除掉含情脉脉的一面，无非就是互相利用的关系。当服务器有能力组大型团队本的合作消费团的时候，这种多少参杂了亲友裙带和不公平的帮会团队就更显得让人无法忍受。

上个版本末期推出了帮会领地这个系统，领地中有书库、丹房、田地、池塘和食堂等等地方，在各项等价兑换值都饱和的情况下，这些帮会优势并不明显，而资料片一开，推出第一批帮贡，旧帮贡清零，每周获取的帮贡数量有上限，这就使得在英雄本面前还不能够完全碾压的玩家将目光投向了帮会领地系统。

玩家的智慧是无穷的，经过各种计算，目前为止获取帮贡最快速的方法就是在帮会领地播种植物，4级地4级种子3天一熟，每一批能带来3万多的帮贡，而第一批帮贡的装备需要的帮贡值只有4万，一个多月就可以全套帮贡装。另外食堂的堂吃和外带系统给予新手玩家一个修为值大幅提升的机会，5倍的修为累积还是加成在任务给的数值上，这让一个刚到70的玩家能在到80的时候全奇穴全经脉点到最高。不过这个已经经过修改，在笔者发稿前，帮会食堂只能提供一个固定数值的修为，而不存在五倍修为的Buff了。

帮会书库又增加了一部分新的秘籍，提高了一部分利用率最高的秘籍的印文兑换数量，动辄几百几百的印文量除了科举还能从哪里来呢？答曰：抄书。抄书取消掉了CD，套书能兑换少量监本印文，一时间洛阳纸贵，再加上为了除掉外挂现象，新资料片以后人形怪掉落的绿色物品大幅减少，只依靠存货终究禁不起这么大的消耗，而拍卖行的绿色物品也是一天一个价不断攀升，策划组又从一个极端走到了另一个极端。

总体来说，新版本给帮会系统一个更有力的留人措施，然而具体的经营还是看个人。

副本：铁打的营盘流水的兵

新版本推出了5个5人本和2个团队本，截至发稿前，已经有服务器打掉了荻花圣殿老一，应该说大家的进度还是很快的，但是比起当年争五甲的群情激昂来说，这种兴奋好像也淡去了好多，总有要换下来的装备，总有刷到吐的本。要说乐趣，一来是开荒，二来，可能是人道毁灭黑手的那天……5个5人英雄本设计的还算巧妙，技能也比较多变，开荒难度与最开始已经有所下调，基本还是遵循“地上东西躲开，被点名的自己远离人群，有不利状态的抓紧驱散，改打蓝的打蓝，该群刷的群刷，尽量无缝减伤”这几点来，有一队愿意开荒并且配置合理的队友比什么都宝贵，基本几天以后就能碾压了，这点倒是没有什么难度。

在剧情方面，可以看到水烟的妹妹水云，和被牡丹掳走进行圣女受洗仪式的神算多多做正面交锋，遇到被3个和尚喂了药的主策的个人形象剑心，而牡丹阿萨辛小两口还在荻花圣殿等玩家等的望眼欲穿。这次的副本多数Boss都没有做死，都改成打到百分之多少就战斗胜利展开Boss被掳走逃走之类的剧情，这个为之后的续写留了很大的余地，也不会出现想写的人已经死在副本里的尴尬局面。

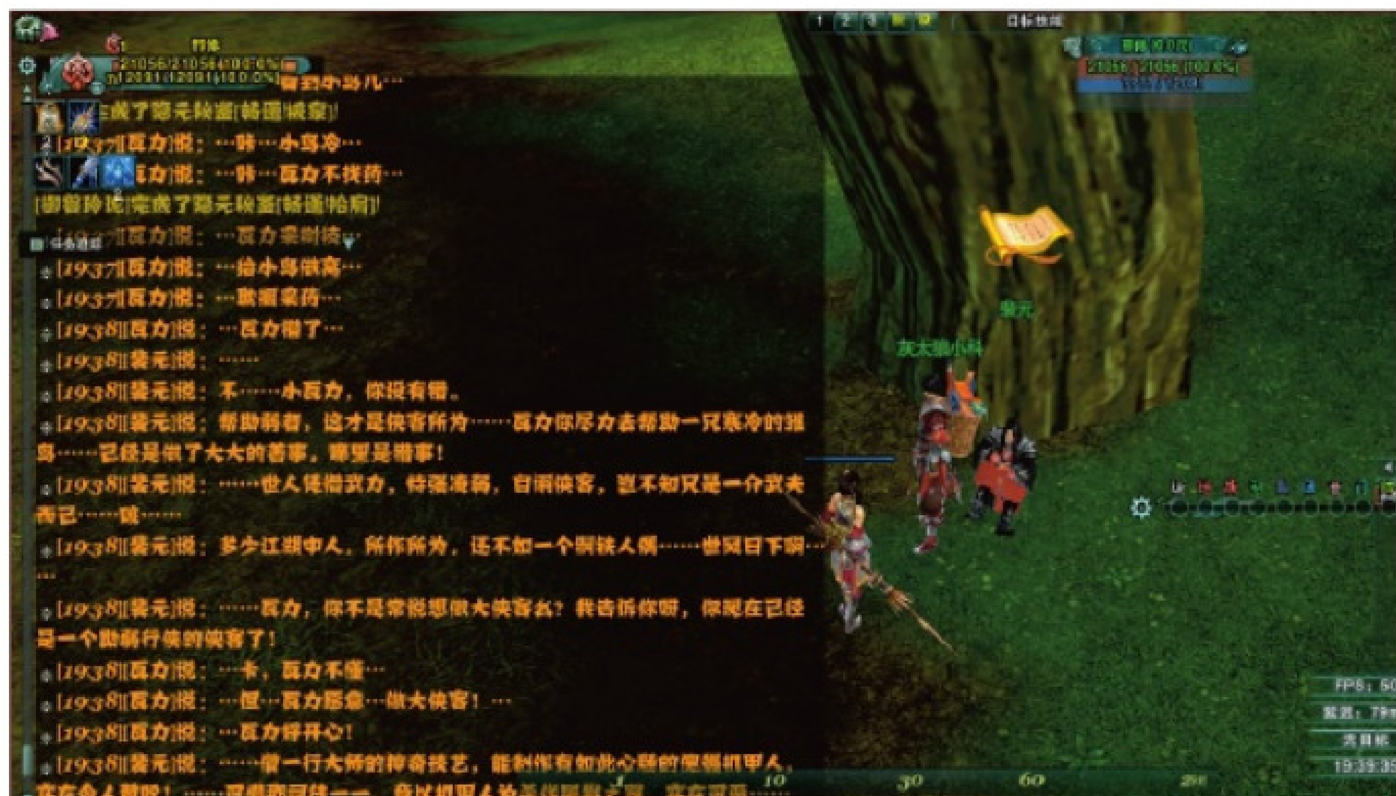
Bug：野火烧不尽，春风吹又生

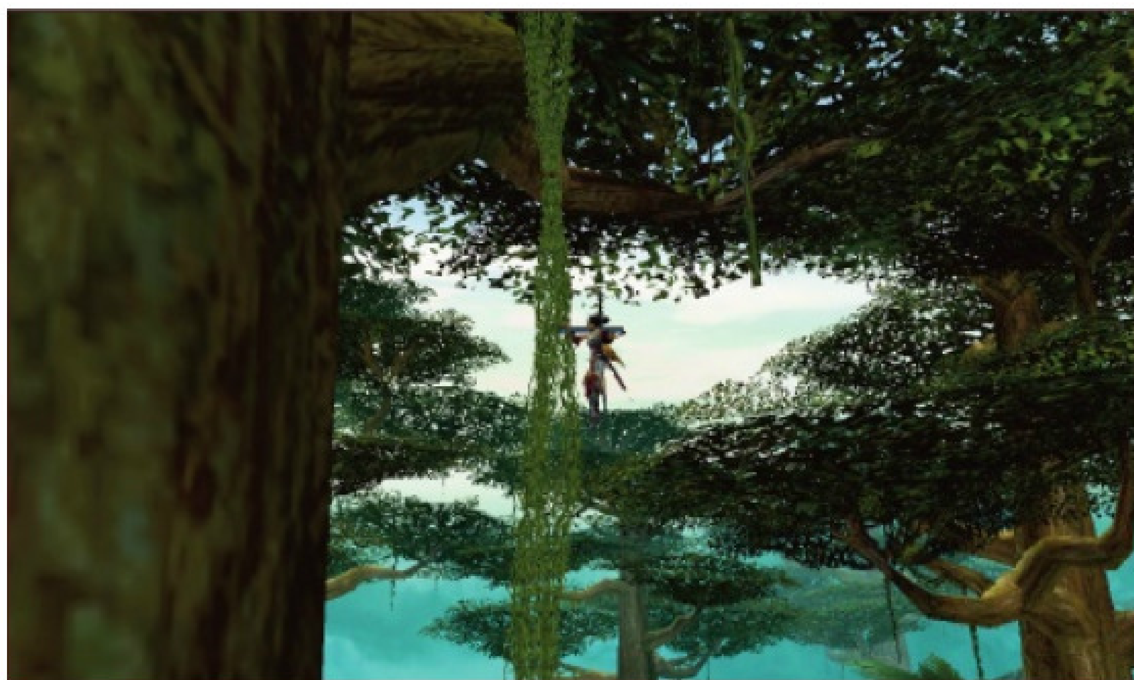
“剑叁”玩家对游戏的了解程度能让很多人在资料片开始之前就淡定的甩一句，等维护等补偿今天不上线，Bug是伴随着游戏从一开始到现在最连贯的主题，何况国服玩家有这么多善于发现Bug的眼睛，那些匪夷所思的跳山党，当年想出用自绝经脉逃避AOE伤害、重复喂掌门饺子的自绝经脉党，甚至到英雄荻花想到用给箱子绑绷带让箱子进战直接拿175武器……有Bug一定找出来，没有Bug也要创造Bug，这就是“足智多谋”民间力量……

不过这次的Bug的数量过多还是因为仓促交作业的关系，在黑龙沼的地图上还能看到一些“Text”打头的物品就知道实际上还是有很多没有顾及到的地方。万花之所以之前民怨沸腾也和他们门派Bug数量过多有关，技能使用无效果，技能施放有限制，秘籍装备无效果等等，这些技能都在一个礼拜以后逐渐被修复，而细微的地方还需要玩家尽可能多的提交。有Bug不要紧，什么游戏没有Bug，怕的只是有了不修正而已，就像前言说的“以宽容的态度对待Bug”，不管是什么，都是一步一步来的，玩家亦然，游戏亦然。

尾声

还是很高兴国产游戏能做到这一步的，起码有很多自己的想法玩家的想法在内，一个资料片只是一个开端，也希望“剑叁”能走的更远。





（左图）向动画片《瓦力》致敬的任务，对话很萌
（右图）新的任务加入一些ARPG元素，爬藤隔开上下多层空间



■四川 盘丝鸭仙

转折还是死路？日式网游何去何从

不知道是巧合还是宿命，在日本，如果你抱着“实在混不下去了，最后再试一下就走人”的信念去完成一份工作，那么总会收获意外的成功，其中最出名的例子当然就是史克威尔的“最终幻想”系列以及那个在推出红白机之前，一直有气无力地印刷着扑克牌的任天堂。从1987年开始至今，即使仅仅依靠“最终幻想”这一系列，就足够让史克威尔在游戏史上名垂青史。但中国有句俗话叫：“成也萧何，败也萧何”，在20年之后，《最终幻想XIV》（以下简称“FF14”）却遭遇了意外的滑铁卢，几乎从2010下半年至今，我们所看到的一切关于这款游戏的最新消息总会让FF粉一阵唏嘘。虽然就史克威尔来说，被他们寄予厚望的FF14的颓相似乎是一次出乎意料的失败，但若你能够站得更高一点，去看从网游诞生至今，日本这个游戏大国究竟在其中扮演了怎样一个孱弱角色，你就会明白，现在的FF14只是在重复着自己前辈所没有逃离的循环而已。

阿宅很忙，卖萌无用

如果你对日本稍微有一点最基本的了解，那么在你印象中，日式网游就应该不至于总和票房毒药挂钩——至少他们号称有1.3亿的人口。

日本拥有全世界一流的游戏产业以及庞大的宅市场：秋叶原至今是全球宅男们的麦加圣地；任天堂、索尼、光荣、世嘉、卡普空……随便拉出一个来你就会发现他们曾参与制造过你的童年回忆；你能想到的几乎所有ACG名词基本上都和日本有着这样那样的联系；甚至你就是用什么“重制”“初回限定”“豪华版”等名词随便忽悠一下阿宅们，也有大把人宁可缩衣节食也要连夜排队蹲守在游戏店门口，把自己喜爱的游戏带回家。庞大的人口基数以及已经深入骨髓的宅文化，让日本的任何产业，只要稍微和ACG粘上一点边，就能拿出让人瞠目结舌的成绩。

然而，这些辉煌往往存在于一切领域，却似乎独独没有照顾到网游世界中，要提到网游的话，很多日本游戏开发公司都会捂着胸口，一阵叹息，即使如艾尼克斯、DigiPark这种曾经经历过辉煌的游戏开放商也只能用一句“想当年……”来暗示自己的落寞。虽然他们也许拥有超萌的画面、独一无二的系统，但一直看起来很闲的阿宅们却似乎并不买账。面对网游，似乎阿宅们挑剔的劣根性就会被全数激活，如果你只有画面或者一些对提高游戏性没有显著帮助的系统，那么他们在热情褪去之后，绝对不会因为“女主角是我喜欢的眼镜娘”这样的理由而留下来。

表面上看来，这真是一个匪夷所思的怪相，但若你深究背后的原因，其实也没有想象中的复杂。

同一种标签，同一种命运

日本游戏的全盛时代早已到来，即使有EA、暴雪动视这样的北美游戏公司夹击，也没有对它的地位产生根本性的动摇。在最近的E3游戏展中，索尼、任天堂频频出招，弄得游戏业内惊叹连连，你甚至能够从前方记者发回来报道中的激动口吻中看出，日本游戏产业的一举一动，依旧能够轻易挑拨起一个游戏玩家的敏感点。但与此相对的是，日本网游的时代却始终看不到一个到来的征兆，甚至当你翻阅它的历史，也许只能用单调的“景气”、“不景气”来形容一二，他们的“辉煌”，至少在短时间内还没办法看









（左上图）FF11，也许正是它曾带来的成功，让史克威尔对FF14有一种诡异的自信
（右上图）《怪物猎人Online》的中文私服，迄今为止还是一个很难被超越的业内神话
（左下图）从现在的眼光看，《怪物猎人Online》难免显得有些粗糙了，这也就是为什么国内代理商之后始终没有把它呈现出来
（右下图）关于《大航海时代Online》的发布会专题还高高挂在某些游戏媒体上，但大航海、盛宣鸣这两大主角却已经退场

到。

我们可以看一下这些年曾经出现在我们中国玩家视野之中的日本网游：《石器时代》《魔力宝贝》，这几乎就是日本网游的起点以及最后一个巅峰。现在，他们只会在那些“盘点一下死于外挂的十款网游”之类的文章中占一个位置；《最终幻想ＸⅠ》在经历了昙花一现的辉煌之后迅速枯萎，这款游戏在后期主要吸引的中国玩家人群是打金工作室；而《信长之野望Online》和《大航海Online》的命运则与“盛宣鸣”脱不开关系——通常和这公司脱不开关系的都没有好下场，即使最终他们找到了一个新的东家，但是悲剧早已经已经在一开始被注定；《怪物猎人Online》被腾讯接手，眼看《永远的毁灭公爵》都要出炉了，而MH粉至今还看不到《怪物猎人Online》国服版有推出的迹象——当然，这里所说的“国服”不包括2009年时在国内出现，至今依旧是业内神话的中文私服以及那个山寨版《猎刃》；至于《最终幻想ＸⅣ》，我们听闻关于它的消息总是和“又拿了一个烂游戏大奖”有关，甚至还成为了史克威尔上一年财务亏损的罪魁祸首。

虽然你大可说：“这只是因为他们到了中国就出现了水土不服的奇怪状况。”但《最终幻想ＸⅣ》似乎是先从日本玩家那里就开始倒戈的吧，《怪物猎人Online》的韩服也在前几天宣告将于8月底关闭。足可见这事真不能赖什么“国情”“审美”“审批”“脑残运营商”。虽然日本网游的粉丝其实并不少，几乎每一次某款网游的关服停运，都会在随后引来大量玩家的叹息和怒骂，不过数字已经确确实实地证明：日本网游存在着不可忽略的硬伤。

其实在不叫座的事实下，不少日本网游却看似矛盾地获得了玩家的好评，那不仅仅局限于他们已经成为了历史之后，甚至在他们生前，玩家似乎都不吝惜于给它们以赞美——“有自己的独创系统”“世界观比《魔兽世界》都大”“经济系统做得太好了”“酷，职业平衡，真赞”……那么问题就来了——为什么看似拥有天时地利人和的日本网游却没有迎来自己的黄金时代？

被单机情怀束缚的孤岛

“没有人是孤岛，没有人能够自全”这是16世纪英国诗人约翰·唐恩的名言，但这句话绝不适用于日本网游，从某种角度看，可能是其岛国文化在潜意识中影响了它的游戏设计理念，它就是游戏界中的一片孤岛。

日本网游的最大一个问题可能就在于它的单机情怀，其实这本不是一件坏事——只要想想它的游戏取得了多少辉煌，你就知道带着那种单机情怀去打造一款网游，至少在现在很多业内人士所头疼的创新上绝不会让我们失望。他们以单机游戏为蓝本勾画自己新游戏的世界观，不断尝试新的系统，或者把在单机游戏中已经证明成功的系统放到网游中来继续用——如果仅止于此，他们应该还会获得自己所期待的成功。

但事实是，他们在投入了大量人力物力去研究怎么创新的同时，往往却忽略了网游最重要的社交性。要么公会系统设计得七零八落，要么聊天系统总会少了几个关键频道，或者你发现在游戏中想做点小买卖还真不容易。虽然它打着网游的招牌，但在很多情况下你都会有一种在打着单机游戏，满大街和AI超群的NPC擦肩而过的错觉。可能正是因为它们始终没有与单机划出一条明确的分界线，所以只能获得小众市场的认可——在这其中还不乏游戏开发商忠实粉丝、“我玩小众游戏我高端”人士等随时可能倒戈相向的消费者。

是续作，但又不仅是续作

另外一个问题就在于，近年来的日









（左上图）开玩笑，没有玩家会承认《魔力宝贝2》是《魔力宝贝》的续作
（左下图）《魔兽争霸Ⅲ》除了剧情有连贯性之外，你几乎找不到任何《魔兽世界》是它续作的迹象
（右上图）《魔兽世界》他所有被证明成功的系统最后都出现在了中国网游中
（右下图）你看，虽然有许多中国Fans宁愿开着代理跑去日服追随大航海的足迹，但这依旧不能阻止它国服的死去

本网游，你能很轻易地就能发现它们不约而同地在续作中打转，所以若是哪天你看到了类似《战神Online》这样的作品出现你绝对不会感到奇怪。一款人气系列游戏做着做着就会在某一天被宣布要挺进网游市场，这其实并不会让人意外。不要说日本自己，从《魔兽世界》到《仙剑Online》，炒冷饭是放之四海皆准的吸引人气的手段。但凡事也总得有个度，显然日本那里炒糊了好几次还在不知疲倦地继续炒下去，结果弄得不少原作粉一听到又有什么游戏将网游化就忍不住发出一声哀号。

游戏界为什么对制作续作如此热衷？这个答案相信谁都明白。姑且不说游戏了，电影即使牛逼如好莱坞不也无法割舍曾经辉煌过的前作，以至于最近电影市场已经俨然成了续作们的天下？而续作们在继承了前作人气的同时，又总会面临狗尾续貂的尴尬，所以有时候过于执迷于给自己的作品添上新的编号，还不如重新开始再做一个“1”。

而另外一方面，续作们遇到的还有一个众所周知的问题就是上手难度问题——当然，这对于前作粉来说绝对不是什么难题，但对于网游来说，无疑这是致命的。你想说《魔兽世界》是个例外？当然，但从某种角度看，它仅仅是继承了“魔兽争霸”系列的剧情而已，除此之外，你几乎找不到任何共同点——别傻了，你看到谁在《魔兽争霸Ⅲ》里面选中了某个英雄然后眨都不眨地用方向键操纵他跑步么？就算暴雪真允许你这么做，有这个时间，他基地都已经被你拆三四次了！是续作，而又不仅仅是续作，也许这就是《魔兽世界》能够获得成功的原因。

而偏偏这就是日本网游所缺乏的东西。可能正是为了表现出自己继承了前作的所有优点，他们总会在各种系统上掺入前作的特色系统，虽然这样的确能够得到类似“原汁原味”的好评，不过对于那些没有体验过前作的玩家来说，上手难度就会偏高了。也就是说，对于其他玩家来说，要么游戏的确有某些其他系统值得让他们留下来熬得、住寂寞慢慢摸索，要么游戏公司的市场号召力过于强大，以至于他们的玩家能够靠着不断催眠“这是一个好游戏”来顶过最初的鸡肋阶段，慢慢了解到游戏的精华所在。其实，对于自己的市场号召力有过度自信的游戏公司并不少，但通常他们都会在游戏开服后急转直下，从自信变成自卑，甚至从此一蹶不振。要知道这些年因为上手难度问题而早早退出玩家视线的网游并不少，在被韩式泡菜给宠惯之后，太复杂精细的设定也许反而成为了累赘。

1亿、13亿、66亿

不过我们需要注意的是：日本网游有时候并不能说是失败，而只是不成功而已。也许是它在其他各大平台上的表现太过亮眼，反而导致了它的网游似乎毫无建树。事实上，我们得考虑到日本仅仅是一个拥有一亿多人口的岛国，而在他的周围，往东走那是动视暴雪和EA的天下，甚至连审美观也和亚洲地区有极大的差异；往西看，那是早早嗅到网游价值，并且一开始就发现自己的市场完全不够看而卯足了劲要走国际路线的韩国，想要一时撼动它的地位难免有些吃力；而我国虽然是一个拥有13亿人口的巨大市场，无奈等到日本反应过来的时候，这块蛋糕已经被抢得差不多了；最后它只能往南方瞅瞅，但太平洋的潮水无声地拒绝了它……若你只让它好好地呆在自己的地盘里，从这一亿多人口出发来看某些网游的成绩，把具象数字化成比较抽象的百分比，那么他们的成绩其实已经能让国内很多游戏公司所









（左上图）凭借着FF14所遭遇的挫折，许多FF系列的拥趸都无限怀念着FF11
（左下图）《石器时代》如果别养了那么多外挂的话，现在回合制网游的格局将会有很大的不同
（右上图）顺便提一下：在中荣接手之后不久，“信长”又和“大航海”一起淡出了我们的视线
（右下图）有多少人还会像笔者一样，看到这张图心脏会不由自主“突”地跳一下？

羡慕了。

而日本网游的现状，从某种角度来看又何尝不是中国网游的尴尬现状？虽然几乎所有游戏公司都会宣称自己旗下的某款甚至多款作品已经走上了国际舞台，但却始终拿不出能够像《魔兽世界》《科南时代》《魔戒》《战锤》这样的大作，即使我们以“欧美人不懂中国的东方美”为由，忽略气势汹汹的欧美网游，也会发现那个一向被我们用来当做讥笑对象的韩国也能携着一堆泡菜闯荡游戏圈。而此时中国网游又在哪里开疆辟土呢？越南、拉丁美洲、新加坡、马来西亚、菲律宾……而它们的题材又是什么呢？四大名著、远古神话、民间野史、文学名著、玄幻修真……放眼望去，除了民族牌还是民族牌。虽然说“民族的就是世界的”，但什么美食吃多了都会让人忍不住倒胃。正如同《信长之野望Online》在国内之所以玩家寥寥，除了盛宣鸣本身运营方式存在很大问题之外，更重要的是它以日本战国为主要背景——相信我，虽然《信长野望》对于许多男孩子来说，其价值简直就像没玩过就没有童年而直接跳进了中年一样，但这种背景对于很多人而言还是陌生到让人打不起兴趣的，而最重要的是：那不是女孩子喜欢的题材，这对于网游来说是致命的。而中国网游在不断对外输出的时候，也面临着这样的问题，网游与其他载体不同，并不是靠“神秘”就能一招吃遍天，有时候依赖的就是“开放”。你能忍受一个游戏明明写着你所熟悉的文字，但却充斥着你压根不明白的名词么？这可能就是中国网游往往只能被亚洲几个受中国文化影响至深的国家接受的原因。

这并不是歧视，而是网游本身就是靠庞大人口基数以及新颖，或者为普世多接受的题材来赚钱的行当，如果打不进有高消费能力的人口密集地区，那么难免在一排歌舞升平的表象之下，却隐藏着高成本、低利润的尴尬。

所以我们真是应该感到幸运，为我们拥有一个13亿的市场而感到幸运。

不过与日本网游所不同的是，中国网游走不出去的原因却是太缺乏创造力。不同的游戏公司之间，你都会看到它们总会拥有相似的灵魂——哪怕他们是3D或2D、回合制还是即时制、FPS还是MMORPG。一旦某个新系统被证明是成功的，你很快就会在其他游戏上看到它的身影，所以虽然在你的游戏文件夹中可能有许多网游的图标，但若想叫你拉出一个比较有特色的游戏，可能一时半会你还真难回答。

显然，这样的游戏就和日本网游一样，只能局限于13亿的市场之中，它应付不来66亿的广袤人海。

2010年，过了一段好日子的网游产业开始呈现出颓势，不少网游公司的财报出现拐点，而与此同时，那些社交游戏却开始崭露头角。显然对于那些新生代玩家来说，和朋友在一个平台上聊聊天，玩玩类似买卖人口的小游戏，偶尔钻到自己朋友空间里的相册去圈几个人头出来，感觉要远远好过和一群原本并不相识的玩家组成一个公会，然后为了开荒、分装备的事情互相撕破脸来得舒服。而这也就意味着，过去本来就举步维艰的日本网游也到了一个不得不作出抉择的时刻：要么就继承他们“最后一部作品总会变成救命之作”的优良传统，一举扭转乾坤；要么就承认自己的不足与失败，将注意力重新放在别的什么平台上。转折还是死路，很快这个问题就会得以揭晓，而现在唯一的悬念就是——拉开日本网游黎明帷幕（如果有的话）的第一人，会是谁？



新"寒潮"侵袭，是凉爽还是冻伤？

■河北 枪抢戗

有一句话在游戏圈盛行多年，但却始终难以实现，倒不是我们的游戏人无所作为，而是从我们对游戏根源的理解中，就难以创造出令人心悦的内容。总是在不断的模仿中开创"改革之路"，总是走在别人的身后，去将一个又一个以往的经典再次延续。当我们感叹太多太多本土经典网游时，又是否可曾在这些产品中，看到过本土网游的希望？不禁让我们再一次感叹当初那句话所产生的动力，不禁再一次回味着当初的豪情壮志——"发展民族网游精品，引领世界网游发展格局"！

回顾中国网游市场的多年发展经历，从"传奇时代"开始，引领中国网游市场的风向标就是韩国网游。《传奇》开创出网游大规模发展的先河，随即便是《天堂Ⅱ》的大规模轰炸以及《A3》的十八禁噱头等等。每一次中国网游市场的革新，都离不开韩国网游产品的踪影。至于后来的《永恒之塔》，在强大的广告功效下，更是成为中国网游市场的"救世主"。近年，随着国产网游质量的不断提升，韩国网游在国内的市场份额逐步下降，在匿迹多年之后，韩国网游携带多款精品重新杀回中国市场，如《地下城与勇士》《龙之谷》《永恒之塔》《剑灵》《洛奇英雄传》等等。而到了如今的2011年下半年，恰逢新品发布的高峰期，我们又再一次闻到了韩国新品网游那特有的气息，看不见的硝烟又一次弥漫在中国网游市场中。寒流来袭了！

服务品质，寒流最大的遗憾!

从很多网游产品来看，都很难达到一如既往的高绩效。也就是说，有效的生命周期不会很长，特别是一些堪称大作的韩国网游。也许很多人已经忘记了《A3》的名头，但对于《A3》那长达一年的广告宣传，以及游戏运营初期的火爆场面，至今依然留在很多人的心中。但对于《A3》来说，无论是成绩还是效益，仅仅就是昙花一现。除了游戏宣传内容与产品实际内容严重不符之外，《A3》还输在了游戏品质与服务质量上。Bug的出现，私服的诞生，都在当年严重影响着《A3》的正常发展。

为什么韩国网游在韩国就不会出现质量问题，而渡洋来到中国后就频频出现各种让人难以预料的问题呢？对于一些鲜为人知的原因，似乎应该是商业间谍们考虑的范畴，但对我们来说，给这一难题定下的结论，也许只有一个：技术权不在我们的手内。面对Bug，我们国内的代理运营商无权去解决，而韩国人将游戏卖与国内之后，对售后三包等服务似乎又置之不理。这种案例有很多，例如如今十分火爆的动作网游《龙之谷》，国服更新速度远慢于韩服、日服，而Bug又太过于频繁的出现。问题出在哪里？也许上面的解释，可以很合理的用于解答。

一款大作、一款吸引众人眼球的大

作，最终却因无法得到技术支持而沦落，这似乎有些难以让人理解。但当一个个鲜活的实例摆在我们面前时，最无奈的依旧是普通玩家。如今又即将有多款韩国大作来袭，如《剑灵》《TERA》《洛奇英雄传》等等，这些备受国内玩家关注的网游产品，是否会延续韩国网游式的售后服务？决定权不在我们手中。

动作的天下，谁的世界？

不可否认，韩国网游是领跑者。当MMORPG在玩家心中逐步降温后，寻求新的网游娱乐模式就成为网游发展出路的重要课题。当然诸如那些"次世代"之类的名词，无非就是抬高身价的炒作噱头而已，其并没有对网游实质内容进行任何革新。而如今，韩国网游再一次站到了新模式的起跑点上，这就是：MMOARPG的出现，也就是动作网游从韩国全面崛起！

从2D动作网游《地下城与勇士》开始，以纯动作格斗为主的网游模式，就以悄然兴起。在动作网游中，玩家可以不受到任何操作拘束，真正的打出自己的网游风格。而在3D动作格斗网游《龙之谷》中，又将这一互动娱乐理念发挥的淋漓尽致。当国内玩家早已厌倦站桩打法之后，这种全新的无锁定目标的战斗方法，让太多的国内玩家眼前一亮！这是网游史上的革新，也是未来网游发展的主导方向。将战斗还给玩家，让玩家随心所欲的去战斗，去体会战斗的畅快淋漓，这就是如今韩国网游带来的精彩！我们，不予否认。

自由的战斗让玩家疯狂，但泡菜式的游戏整体模式，依然难以阻挡住国内玩家的谩骂。道具收费、消费陷阱、装备更新频率过快，让RMB玩家成为了那一场场自由战斗中的主宰者。当自由战斗来临时，或许很多玩家为之疯狂，因为感觉开启了真正的自由战斗大门，然而当再一次面临网游消费潜规则的时候，玩家那一颗颗受伤的心，又将由谁来弥补？韩国网游带来了游戏娱乐上的惊喜，同时又将消费潜规则再一次加深，不禁要说：动作的天下，钱的世界！

未来网游，谁将主导？

如果我们去除消费潜规则的影响，单纯的去看待如今韩国新品网游中，对自由战斗模式的塑造，那么我们将看到一个未来网游发展的模式。随着制作水平的提升，网游互动技术必然会有全面的革新，而对于网游最主体的内容"战斗方式"而言，抛开以往的锁定目标式站桩打法，势必打开网游娱乐的新大门。

从《地下城与勇士》到《龙之谷》，实现了自由战斗动作网游从2D到3D的转变，可以说NCsoft将网游带入到一个全新的发展领域。而如今最令人期盼的"旷世大作"《剑灵》，也已经在国内名花有主。中国自由战斗动作网游的大门，已经全面启开。玩家关注、业内热评，韩国网游又将在国内掀起新一轮的寒流风暴！韩国人拿来的并不是一种全新的游戏模式，而是对网游未来发展的途径。如果说中国网游市场一直利用韩国网游当作主导方向，这是中国网游从业者的悲哀，更是中国网游玩家的无奈与痛心！然而如今这一局面，却又如何改变？

当韩国人将自由战斗动作网游大肆发扬时，我们国内的本土网游又在进行什么样的革新？依然描述着2D的精彩？依然讲述着回合制的经典？依然在深度挖掘普通3D游戏的次世代精髓？我们的落后，不能成为鄙视韩国网游的资本；我们的原地踏步，不能塑造出经典的再现。一直在模仿、一直在抄袭，何时才能有真正属于我们中国人的创新？拿来主义的确可以用小成本换取最大的利益，但长期的代理生涯，也让中国成为全世界最大的网游消费国，而不是网游输出国。差距的明显，却不能转化开创的动力，是我们懒惰？还是这个世界太过于残酷！抵御寒流，我们会将先进技术拒之门外；容纳寒流，是否又将继续娇惯我们的拿来主义？矛盾的问题，需要有平衡点进行支撑，容纳先进的技术、抵御懒惰的拿来主义。也许我们说的太过于轻松，但真正切实有效的行动起来，依然需要太多的勇气与坚定的毅力。不甘落后，我们需要发奋图强，也许在不远的一天，我们中国玩家可以自豪地说：嘿，来玩一玩我们中国人制作的游戏！







（左上图）画面一直都是韩国网游制胜的法宝之一
（左下图）《龙之谷》开创国内3D纯动作格斗网游的先河
（右图）火爆一时的《天堂Ⅱ》如今人气大不如前



国内最大的纯女性公会
——专访幻梦蝶舞会长伊伊

幻梦蝶舞公会，中国最大的纯女性网游公会，她们是活力四射的女玩家，她们是妩媚动人的游戏MM。从最初的小团队历经6年的成长，如今她们已经成为中国第一女性网游公会。但在这6年的成长历程中，她们也曾遇到的各种艰难险阻、困难痛苦。泪，也只能在夜色下，静悄悄地挂在她们的脸庞。

我与伊伊结识多年，开朗的性格给我留下太多深刻的印象。曾记得当初公会发展初期阶段时，伊伊在毫无基础的前提下，去寻找各种游戏资源。碰壁、误解甚至是恶意中伤，都没有让拥有坚定信念的她倒下。如今幻梦蝶舞功成名就，而伊伊却始终低调行事。因为她说：成功的荣誉，属于所有一起走过来的人，成功的快乐，要大家一起分享。

拥有彩蝶翅膀，梦想高飞

如今女性玩家已经在中国网游玩家中撑起半边天，在游戏中做到巾帼不让须眉。但作为纯女性网游公会而言，数量还是寥寥无几的。幻梦蝶舞做到了，做到一个只有女性存在的网游公会。是什么原因，让幻梦蝶舞破茧出世？又是什么原因，让这些女子随着梦想走到一起？

记者：网游玩家以男性为主，那么当初你建立幻梦蝶舞的初衷，是否有那么一丝与男性玩家抗衡的心态呢？

伊伊：其实谈不上抗衡。公会建立的那个年代，正是中国网游市场高速发展的时期。而且那个时候很多适合女性玩家的游戏大量出现。当时的想法很简单，就是希望能组建一个专属于MM自己的网游公会，让MM们在游戏的世界中，有一个属于自己的家园式团队。说实话，我当初也绝对没有想到幻梦蝶舞会有今天的成绩，只是大家在一起，一步步踏实、坚强的走过来，直到6周年庆生之时我才发现，原来今天的我们已经如此强大。

记者：6年来，幻梦蝶舞依然保持着纯女性玩家加盟，虽然这样做很有自身的特色，但面对网游公会综合体的日渐完善，纯女性公会的发展之路，是否会遇到一些难以预料的险阻？

伊伊：纯女性网游公会的确有它非常鲜明的特色，按照中国网游玩家构成的比例，女性在玩家群体中只占了一小部分。所以说纯女性网游公会发展面临的最大难题就是如何根据女性玩家的特色，走出一条符合自己发展的道路。从会员严格认证性别到组织会员参与游戏，可以说每一步决策都至关重要。我们也有过失败，也承受过失败带来的痛苦。但我们心中所想的是，女性玩家本身就是亮点，以纯女性为组织的网游公会，必然以极其特殊的地位存在于中国网游市场中。要说艰难险阻，可能在游戏之中，我们无法像男性那样对游戏过分疯狂，而且在选择游戏时，适合女性发展的网游产品依然有着很强的局限性。不过我相信，不管多么大的困难险阻，都无法阻止我们前进的步伐。

友爱，公会存在的关键

一个公会的成功与失败，并不是一

款游戏、或者几款游戏就能决定的。公会发展的成功，不能完全取决于在游戏内的表现，而是体现在一个公会线上线下所表现出的综合实力。从中国第一支游戏公会成立至今，多年来很多公会都面临着一个同样的问题，这就是——凝聚力。网络是虚拟的，游戏是虚幻的，如何在这虚拟虚幻的空间中，构建起牢固的友爱？幻梦蝶舞从始建至今，不得不让人钦佩其强悍的凝聚力。也正是因为有了这凝聚力，才使得幻梦蝶舞能取得如今的辉煌成绩。

记者：对于一个游戏公会来说，虽然在性质上是民间自发性组织，但随着网游市场正规化发展的延伸，游戏公会也必须要适应网游市场发展的整体基调，以正规化发展模式来运作。其中严格的公会管理制度就必不可少。你觉得在公会管理上有哪些难题？特别是执行公会管理制度中，有没有什么艰难险阻？

伊伊：说起这个话题，其实还是蛮辛酸的。在公会管理过程中，难免会与会员以及管理层之间发生摩擦。虽然我很注重避免这些问题，但还是会发生。一般在公会管理中遇到难题之后，是大家心平气和的去解决，因为每一个人的出发点都是好的，都是站在了为公会发展的角度上去做事情，只是在看待问题以及处理问题的方式方法上有所不同。所以说还是放下各执己见，然后集思广益的去处理。但如果是对于那些刻意破坏公会发展的事儿，则一定会毫不留情的按照公会管理制度执行。在执行公会管理制度时，我也曾经伤心的哭过。毕竟人各有志，所以很难满足所有人的意愿。看着昔日的好姐妹最终要分道扬镳。心理当然很不是滋味。不过在大局面前，也只能放下自己的私人情感，而专注于公会的发展。

记者：我比较认同你的观点，危害公会的一概不予姑息。你觉得要如何与会员之间，建立一种良好的关系呢？在模糊管理等级上，有什么妙招？

伊伊：其实就是让“友爱”贯穿整个管理流程。平时多与会员和管理层沟通，关心她们的生活，以及游戏中发生的一些事情。我个人感觉，游戏公会并不仅仅是针对游戏而言。公会更是像是一个网络中的“家”，亲情友爱在这里重于一切。普通会员、公会管理人员，只是因公会机制而存在的分工不同，并不应该因等级的不同而那么“官僚”。模糊管理等级，其实最好的办法就是将心比心、一视同仁。公会中的每一个成员，无论职务的高低，都是蝶舞中的一份子，大家都是好姐妹、好家人。其实游戏公会只是民间组织，要想让会员认可，首先要学会做人，做一个平和易亲近的人。否则，会员绝对不会买你的账。

蝶舞背后，别样的大爱精彩

有人说做公会也要做文化，每每谈论起“公会文化”的发展理论时，都口沫横飞。但却不见丝毫有所作为。公会文化体现在什么地方？具有有哪些展现形式？虽说目前公会整体发展概念已经十分明确，但在公会文化领域，却一直是一项空白。2009年12月，幻梦蝶舞发起“幻梦蝶舞爱心基金会”，救助贫困失学儿童。在很多异样的目光中，“幻梦蝶舞爱心基金会”已经走了将近2年的历程。爱心基金会是公益行动，属于“泛文化”领域中。提升公会形象，救助失学儿童，女子多爱心。

记者：随着“幻梦蝶舞爱心基金会”2年多的发展，已经成为幻梦蝶舞公会的另一张形象品牌名片。很想知道，当初为什么会建立“爱心基金会”？

伊伊：很多人与你有同样的疑问。爱心基金会的建立，我们是经过很多考证的。虽然在某些人眼中此举动等于“做作”，但我们却是用自己的爱心，去帮助那些真正需要帮助的孩子们。让他们有机会接受国家教育，去学习知识，今后成为国家栋梁之材。说我们“做作”也好，说我们做秀也罢，只要我们自己问心无愧，用爱心建筑起基金会，我们就会很开心。有很多会员的话来说，就是做自己的善事，无视流言蜚语。

记者：捐赠的钱多钱少，这都是一份爱心的体现。如果用金钱去衡量爱心的大与小，也就会降低爱心的价值。建立爱心基金会之后，在公会的会员中，有什么反响呢？

伊伊：公会会员的反响还是很强烈的。同时也得到了很多会员的支持。大家觉得捐赠的钱款用于善事，并且数量也不是很多。但却能帮助很多失学儿童重返校园，所以很多会员都积极的参与到爱心基金会中来。在这里我也想想对所有帮助那些失血儿童的会员们说声谢谢。另外只要幻梦蝶舞存在，这个基金会就会一直运作下去。如果说幻梦蝶舞不存在了，这个基金会也将以其他的形式继续走下去。不管有多么大的艰难，在爱心面前都将瓦解！

记者：很高兴伊伊能在百忙之中来到《大众软件》采访室，并与读者们一同分享公会发展的宝贵经验。最后，我还是想问一下伊伊，你对幻梦蝶舞今后的发展，以及最想说的一句话，会是什么呢？

伊伊：最想说的话，也是我个人对幻梦蝶舞的寄语——我们一同走过太多的风雨，前路中依然会有很多未知的险阻。让我们携手战败那些阻挡我们前行的拦路虎，幻梦蝶舞因你而精彩，因你而绽放。蝶舞纷飞时，我们的爱永恒。









（左上图）幻梦蝶舞公会会长伊伊
（左下图）幻梦蝶舞公会曾经入驻过火爆一时的《永恒之塔》
（右上图）每年的ChinaJoy是公会聚会的好日子
（右下图）《天下贰》中的幻梦蝶舞公会

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Animus系统又一次开动了，Ezio要展开他最后的命运旅行。这将带你前往更多的开放性城市和临时场景。Ezio主要活动在君士坦丁堡，但他的第一站其实是马西亚夫（Masyaf），这座位于今天叙利亚北部的古堡，在《刺客信条》一代里是阿萨辛的总部，但在本作故事开始的1511年，这里已经被圣殿骑士占领

PC/PS3/X360

刺客信条——启示录

■Assassin's Creed Revelations■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年11月15日■北京 Merlinpinkstaff


这里是奥斯曼帝国的心脏，帝国区的繁华港口中正隐藏着危机

这是“刺客信条”系列4年里的第四个正传，不用你多想，它肯定意味着更大的城市和更多的支线

没错，Ubisoft Montreal能翻新的花样似乎越来越少了，《刺客信条——启示录》需要一些刺激才能留住它的拥趸们。如果总结一下，那就是Ubisoft Montreal需要拿出更加迷离穿越的故事、更加复杂多变的开放式地貌，以及那种只有真的玩到游戏，才能让你备感惊讶的意外之喜。

故事上的意外其实并不算意外。编剧们已经给剧情挖了足够大的坑，他们可以发挥任何一个不经意的伏笔，然后将你绕得云里雾里。本作的编剧之一Darby McDevitt——他也是PSP上的《刺客信条——血脉》（Assassin's Creed: Bloodlines）的编剧——给我们做了一些谨慎的“预测”。他说，在《兄弟会》的最后，Desmond仿佛感觉到时间凝固，他不能控制自己的行为，刺伤Lucy以后又失去了知觉。到《启示录》的故事开始，Desmond处于昏迷状态，无法和现实世界交流。Shaun和Rebecca试图拯救他，他们将Desmond重新放入了Animus中。可是由于Animus重启失败，系统内产生了大量“盗梦空间”式的建筑构件，零散的记忆构筑起了一个封闭空间，将Desmond困在这里。这既是灾难也是机会，能让他洞察祖先和自己失落的记忆，找到自己和Eizo、Altair相联系的纽带。

Desmond所处的奇怪状态并不是因为刺伤Lucy而变崩溃了，显然Juno在利用这次刺杀对Desmond感情上的刺激，试图唤醒他的第六感。这种第六感与“鹰之视觉”（Eagle Vision）和“血缘效应”（Bleeding Effect）结合，会让更多过去的记忆与现实世界联系起来，当有朝一日Desmond醒来，就会拥有更加超自然的感知力。事实上，第六感也是对新作里Ezio能够洞察Altair的记忆碎片的一种合理解释（也许那时可以抛弃Animus完全与过去同步？）。

与此同时，在Ezio三部曲结束时，你还会了解到更多Desmond的过去。也许你认为Desmond没有背景，只不过他有几位显赫的祖先。但Darby McDevitt提醒人们重温一代的台词。那时Vidic博士对他说：“我们知道你是谁，你是一名刺


Desmond进入了一个“幻境”


这是一扇打开记忆、让小宇宙爆发的门


可是很显然，Desmond被困住了


原画：君士坦丁堡全景，其中有个单独的区域和主城区隔河相望


Ezio回到马西亚夫寻根，这里迎接他的是一场埋伏……


他身中一箭，还要面对大队的正规军


Ezio寡不敌众，最终被捉


但在行刑前，血缘效应指引了正确的方向

客。”Desmond的回答是“我早就不是了”。这似乎表明他曾是一名刺客，后来逃避了一切，隐姓埋名做起了酒保。

为了不让我们的猜疑更多，Darby McDevitt安慰说：“我们的目标是给你更多的答案，而不是更多的疑问。”嗯……请先告诉我们Lucy的命运如何？

好吧，不论如何，Animus系统又一次开动了，Ezio要展开他最后的命运旅行

这将带你前往更多的开放性城市和临时场景。Ezio主要活动在君士坦丁堡，但他的第一站其实是马西亚夫（Masyaf），这座位于今天叙利亚北部的古堡，在《刺客信条》一代里是阿萨辛的总部，但在本作故事开始的1511年，这里已经被圣殿骑士占领。Ezio来到这里寻找围绕他的先祖——刺客大师Altair的谜团，但他无法在初访时完成任务，就像二代中收集Codex一样，当游戏结尾处集齐所有的谜题碎片后，他将再次到马西亚夫，寻求最后的答案。

卡帕多奇亚（Cappadocia）在上期中旬刊中有所介绍。这里是圣殿骑士的大本营，制作者果然将它设计成了一个地下世界，原画中描绘的卡帕多奇亚是个灯火辉煌的庞大地下城市，建筑之间用索道和浮桥相连，只有部分建筑暴露在地面。系列首次加入的巨大地下场景不仅令人神往，而且可能意味着更有利的潜行方式。

《启示录》的大部分故事发生在君士坦丁堡。这个处于“世界的交汇处”的城市横跨欧亚大陆，不仅是历来的兵家必争之地，还是东西方文明冲突的前沿。罗马帝国皇帝君士坦丁一世于公元330年最早在这里建都，此后波斯人数次围攻这里，而后兴起的阿拉伯人也屡次进攻拜占庭帝国。就像历史上对耶路撒冷的争夺一样，这里屡屡改变政治、文化和宗教的面目。随着拜占庭帝国的衰落，“征服者”穆罕默德二世于1453年攻陷君士坦丁堡，这里成为奥斯曼帝国的首都。当Ezio来到此处时，它已经是一个相当伊斯兰化的城市。虽然贵为阿萨辛的领袖，但在这个不同信仰的都市里，Ezio只是个局外人。

这一次，制作组并没有标榜君士坦丁堡比罗马大几倍。只是表明整个城市被划为四大区域，它们是：康斯坦丁区（Constantin，以拜占庭皇帝命名）、


E3预告片中，Ezio乘坐帆船由海路抵达君士坦丁堡


尽管离开了意大利，刺客大师也不缺乏朋友


钩刃可以让Ezio沿着滑索疾行


Ezio现在有了炸弹，而他同时要面对的敌人看样子也多了3倍

巴耶赛特区（Beyazid，以奥斯曼苏丹命名）、帝国区（Imperial）和加拉塔区（Galata，现在依然是伊斯坦布尔著名的商业区）。每个地区呈现不同的艺术风格，比如康斯坦丁是典型的贫民窟，而加拉塔则繁华无比。

在君士坦丁堡，Ezio见到许多新面孔——有他新的刺客朋友，也有意大利来的迷人女士

曼努埃尔·帕莱奥列格（Manuel Palaeologos）

他有代表荣耀的姓氏，如果拜占庭帝国未被奥斯曼帝国打倒，或许他将成为拜占庭的皇帝。但即便失去了皇家的地位，他的生活仍旧慵懒而奢靡，如果没有任何政治策略，他绝不可能拥有眼前的一切。《启示录》会解释这一切的原因，Manuel仍然与拜占庭帝国残余势力有联系，但他同时也与圣殿骑士有神秘的关系。他只是拜占庭帝国的遗老，还是一个真正的圣殿骑士呢？

索菲亚·索图（Sofia Sorto）

“刺客信条”系列的很多角色都是有历史原型的，但Sofia的原型来自一件艺术品——她完全根据德国画家丢勒（Albrecht Durer）的画作《威尼斯妇人像》（Young Venetian Woman）创作。Sofia是Ezio的新情人。与Ezio一样，她从威尼斯来到君士坦丁堡，并开了一家书店。在店里，Ezio与Sofia偶遇并发展了关系，但他始终向这位爱人隐瞒着关于阿萨辛的过去。

苏莱曼王子（Prince Suleiman）

大多数历史爱好者都能认出他的名字——苏莱曼大帝。他是土耳其之鹰，以文治武功著称，也是奥斯曼帝国在位时间最久的统治者。《启示录》中，我们将与17岁的苏莱曼（他的确出生于1494年）碰面。此时距他登基尚有7年，皇室内部面临复杂的王位斗争。苏莱曼的祖父，现任苏丹，已经委任了他的长子Ahmet作为继承者，而苏莱曼的父亲，苏丹的儿子中最小的一位，感到了危机的降临。苏莱曼是Ezio的朋友，他迫切地向这位长者问政，寻求突破困局之道。

尤素夫·塔基姆（Yusuf Tazim）

Ezio是阿萨辛中声名显赫的大师，在世界其它地方也有这样的同行，君士坦丁堡的刺客大师Yusuf就是这样的人。Yusuf在技术上甚至更胜Ezio一筹，两人结成了亲密的伙伴。当他们初次见面，Yusuf教授了Ezio“钩刃”，一个提升攻击和行动能力的独特武器。很遗憾，这次你看不到列奥纳多了。

《启示录》也没有忘记《兄弟会》里十分成功的多人游戏部分，“猫捉老鼠”的玩法将再次回归。制作组许诺加入更多的互动内容，比如更多的自定义项目。同时，多人模式不仅是一个巨大的竞技场，还将引入和故事任务。完成这些使命，你将了解到Abstergo的更多运作机制。

目前公布的第一张多人地图是罗得岛（Rhodes）。历史上罗得岛曾被诸多不同文明的国家占领，1912年落入意大利之手，1947年又归属希腊。在《启示录》中，奥斯曼帝国试图宣称这座岛是归属他们的，但这里实际上由圣殿骑士团掌控，他们在此建造了大量的城堡。首批公布的4个多人游戏角色也和前作有所不同。由于游戏场景转换，前作中的职业自然要全部作废，从头开始设计。另外，前作中的多人角色仅有职业介绍，而本作中他们每人都有相应的成长背景，这无疑更有利于描写在线版的Abstergo的故事。

PC/PS3/X360

使命召唤——现代战争3

■Call of Duty: MW3■射击■Infinity Ward/Sledgehammer Games■Activision■2011年11月8日■上海 死星战将

虽然没有“天顶星人”，但捍卫纽约的时刻又到来了


Kataku最早曝光的原画：纽约


哈德逊河战役的原画，好象珍珠港啊……



原画：俄国总统、Yuri以及Volk

“下一场全球冲突并非因世界上最强大的几个国家的争端而起，导火索仅仅是一个特殊人物的特殊野心。”

“原则一，冷酷无情；原则二，全力以赴；原则三，避实就虚；原则四，攻其不备。”

——Vladimir Makarov，《使命召唤——现代战争3》

还在为Activision同前Infinity Ward骨干的官司感叹唏嘘吗？这我能理解。就算Activision和Treyarch随后弄出一个冷战题材的《黑色行动》（Black Ops），销量创造了业内新神话，但我想你打心底仍挂念着“现代战争”，挂念着John Price大叔、John MacTavish（代号“Soap”），挂念着他们未完的传奇以及美俄两国史诗大战的最终走向。

现在谜底要揭晓了。

《现代战争3》的保密性大概是历代中最差的：项目工作伊始时Activision还算得上严守口风，我们只获悉，本作由Infinity Ward残部（两位元老离职时成功挖走了大部分干将）与Sledgehammer Games联合开发，Raven Software负责多人对战部分，以至于外界曾风传《现代战争3》将走类似“光环”（Halo）的未来科幻流。但随着EA高调公布《战地3》，并直接拿《现代战争3》做假想敌，锁定“使命召唤”的硬伤——落伍的画面大肆挖苦，Activision的保密性一下子就“差”了许多。5月13日，他们发布了首批共4段官方预告CG，同天，Kotaku网站上还曝光了大批从“非官方渠道”获得的游戏原画，并有各种剧透。5月23日，Activision打算公开游戏的实际演示，结果再度遭遇了提前泄露。这并不是没有回报，《现代战争3》的在线预订量就十分喜人，加上E3大展召开在即，Activision索性安排了一场媒体见面会，欧美的知名游戏媒体终于看到了本作的真面目。

Activision放映了两个游戏关卡的完整流程演示。第一个关卡名为“黑色星期二”（Black Tuesday），可能暗指1929年10月29日全面爆发的华尔街股市大崩盘，背景设在纽约曼哈顿；第二个关卡“注意月台间隙”（Mind the Gap，伦敦地铁警示语）则以英国的金丝雀码头（Canary Wharf）为开场舞台。


你的上级Sandman扔过一弹匣


注意主角手持的M4A1步枪上的EOTech侧翻组合式瞄准镜


现实中的EOTech侧翻组合式瞄准镜


曼哈顿街道上弥漫着死亡与毁灭，IW这次彻底玩大了

在“黑色星期二”里，玩家扮演一名德尔塔特种部队（Delta Force）的队员，代号“Frost”（严霜）

Frost的小队原本奉命前往曼哈顿核心地带抗击来犯的俄军，但乘坐的直升机半途被敌人击落，只有他和几名队员幸免于难。主角还未喘口气，上级Sandman（意为“瞌睡虫”）就扔过一弹匣，黑着脸命令他随战场上的美军部队一道顶着猛烈的火力向前压进——好个陈腔滥调的开局，让人想到了《现代战争2》的开头。

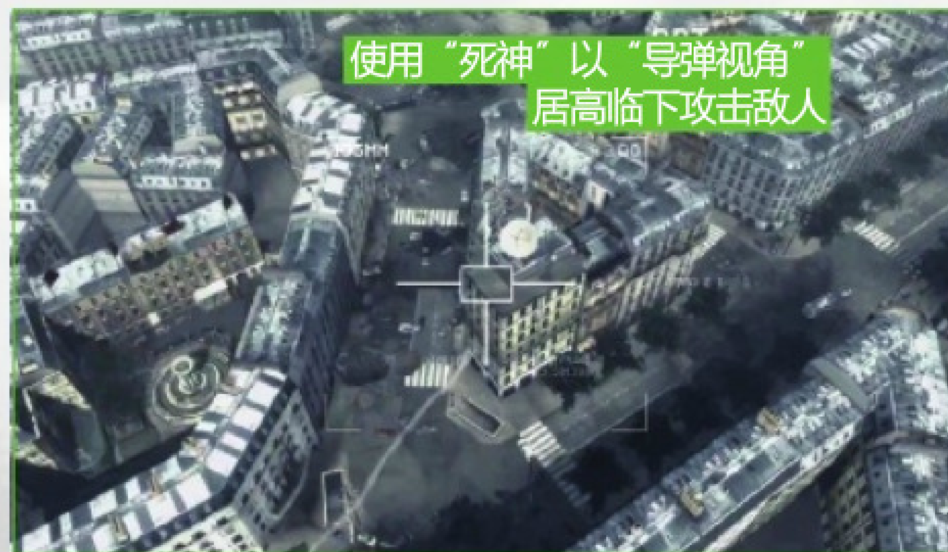
本关的目标是纽约证券交易所——俄国人在证交所顶部安放了一台大功率无线电干扰器，使美军无法正常制导和使用高级武器，如果将之破坏会对扭转这场战役的局势起到至关重要的作用。遭遇数场艰苦的小型战斗后，Frost同战友终于杀到证券交易所的楼顶，端掉了那该死的干扰设备。这时玩家收到新指示：消灭对面楼层的俄军防空火力，保证提供撤离的直升机安全着陆。部分高处楼层的敌人用正常的途径无法伤及，于是“死神”（Reaper）无人机派上了大用场，玩家通过便携电脑以“导弹视角”的方式导航发射的导弹，成功清除了周围的威胁。

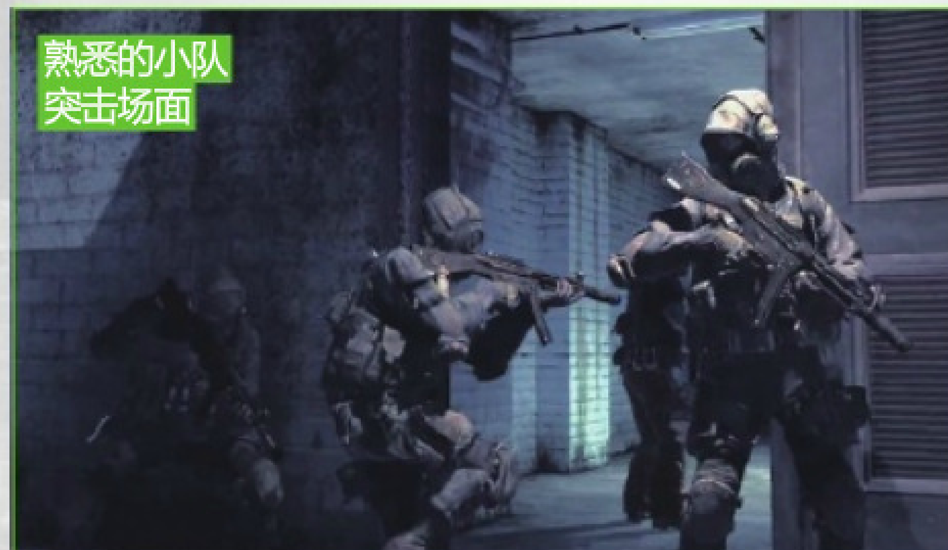
己方直升机抵达后，玩家跳进机舱，操起重机枪冲下方的敌人猛烈扫射，没想到几架俄军武装直升机阴险地逼了过来，玩家只得全力配合机师的规避动作调头对敌机连连开火。双方缠斗在一座还处于建造中的摩天楼上空，随后敌机撞毁在大楼的躯干上，直接导致楼体彻底坍塌——场面十分壮观，但制作组并未指明这是预制的脚本动画，还是场景本身具备高度可破坏性。最终玩家的直升机也被飞溅的碎片击中，机师决定紧急着陆……

顺便说一句，除“死神”外，《现代战争3》还引入了其它数种新武器装备：像可挂载在M4A1步枪上的EOTech侧翻组合式瞄准系统，玩家可依据与敌人的距离灵活地在全息瞄准镜（Holographic Sight）与ACOG远程狙击镜下切换；还有强大的集束闪光手雷9-Bang，爆炸后释放9个强光源，能让暴露其下的敌人因被眩晕而短暂无力化。

在第二个关卡里，你是Marcus Burns，英国皇家特别空勤团（SAS）的光荣一员。任务正式开始前你被告知，


与俄军的武装直升机对轰


使用“死神”以“导弹视角”居高临下攻击敌人


熟悉的小队突击场面


伦敦地铁里的火车追逐战


遭受化学武器袭击的伦敦街头


从原画来看，场景规模普遍扩大了不少

第二个试玩关：潜入伦敦金丝雀码头



目标是摸进俄国人设在英国的某个秘密仓库，去窃取后者储存的神秘物质（一种新式化学武器）的样本，曾在《现代战争》里跑龙套的Wallcroft军士将担任此次行动的总指挥（他的配音演员是Craig Fairbrass，“现代战争”系列前两作里的Gaz和Ghost的御用声优）。

众人在金丝雀码头悄然登陆，交替利用场景里的集装箱和汽车隐匿行踪，并借助配备有消音器的武器和狙击手的神枪法，尽可能“安静”地解决了每个碰到的敌人巡逻兵。只可惜在接近仓库的前一刻，己方还是暴露了身份，潜行立马变成强攻。一架武装直升机响应行动小队的召唤加入了战局，敌人则趁乱将装有目标对象的容器载上卡车紧急运走。

理所当然地，玩家和队友也驾驶着卡车追了上去，却发现敌人逃窜的路径通向伦敦的地铁运输网，此时敌人已经将容器转移到了一辆火车里。伴随双方在隧道里的激烈交火——全然不管也无暇顾及月台上被卷入战斗的平民的死活，一场追火车的游戏当即上演。最后，火车突然失去了控制，与一辆己方人员所乘的卡车相撞，车身生生飞了出去……

按Kotaku的说法，《现代战争3》承接前作，Price、Soap、Nikolai等人逃到了印度的达兰萨拉（Dharmsala，这就是Price在二代结尾所说的安全之地？！），没想到Makarov的爪牙也追杀而至。玩家扮演Yuri——Nikolai的忠实助手，掩护众大腕们乘直升机转移。接下来游戏跳转到纽约，俄军越过哈德逊河（Hudson River）对强袭纽约。破坏了设在纽约证交所的无线电干扰器后（“黑色星期二”），Frost又渗透到一艘担任总指挥的俄军潜艇上，成功将其炸沉。

随后，游戏的故事后推了6个月，玩家扮演一名俄罗斯总统的贴身保镖

因为总统先生打算乘坐飞机到美国参加和谈，让一切的幕后主使、终极大反派Makarov颇为不爽，他派出手下劫持了飞机，将总统绑架（但总统的女儿侥幸逃走）。Makarov打算撬开总统的嘴，借他的名义让俄军继续全面进攻。

与此同时，Yuri、Soap，还有Price在塞拉利昂通过一个南非军火商获知，Makarov有意购买大批化学武器。实际上玩家扮演的SAS士兵奉命调查的就是同一样东西（“注意月台间隙”）。伦敦地铁隧道里，装载有化学武器的火车意外脱轨，泄露的有毒物质造成数百万人死亡（嗯，你服了编剧吗？）。伦敦的惨剧还仅仅是开始，很快，巴黎、汉堡等城市也遭到了类似的化学武器打击，俄军趁势在西欧长驱直入。游戏的其中一关就设在汉堡，玩家扮演一名坦克炮手，同俄军装甲部队火拼。恰巧Price获悉Makarov的心腹Volk在巴黎，Sandman和Frost于是配合法国特种部队抓捕了Volk，玩家会扮演一架AC-130上的机枪手，掩护Frost等人全身而退。

Volk接受拷问后，吐露Makarov藏身于布拉格。Yuri和Soap安排了一场埋伏，但Makarov听到风声后逃到了捷克的山区。Price此时发现俄国总统的女儿躲在已战火笼罩下的柏林，打算去解救她，却晚了一步，Makarov将她抓回克里姆林宫，以此为要挟来逼总统就范。Frost于是策划了针对克里姆林宫的打击行动（还记得前作里Dunn下士要夷平莫斯科的毒誓么？），救出了总统和他的女儿，不想Makarov再度闪人跑路。


本作转战之处遍及全球，这幅原画描绘的是索马里的摩加迪沙


几乎成为废墟的柏林


在战争场面的营造上，这个系列一如既往地有力


Frost扮演蛙人从水下出击

最终在迪拜的豪华旅馆里，Price、Yuri及Sandman与四面楚歌的Makarov展开了生死对决

这些剧透看起来都像是真的，特别是和Activision的演示关卡结合得很好。而Infinity Ward不太愿意正面评论，他们只是说，泄漏的信息有些准确，有些不是。“为了避免过早剧透，我们打算时机成熟时再做详细评论。”一般来说，如果剧透到了这个地步，最好的办法是将单机流程的故事重写，但他们有这个时间吗？

和《现代战争2》一样，本作在战场气氛的营造与刻画上达到了新高度。仅以“黑色星期二”为例，你会看到游戏里的曼哈顿硝烟冲天，空中各式战机、导弹呼啸着疾速掠过满目疮痍的建筑群；狼藉破败的街头随处可见民用交通工具与装甲战车的残骸；爆炸的火光此起彼伏，枪炮轰鸣还有濒死士兵的惨嚎也不绝于耳。如上种种，强烈刺激着每个投身其中的人的神经，何等的“震撼”了得！

但是，由于《现代战争3》采用的依旧是二代的IW 4.0引擎，所以别指望在本作中看到超越“纸片召唤”境界的风景，而烧包炫耀帝和促销评测室也不用再骚首卖弄了，只要你的爱机能从容蹂躏《现代战争2》，应对《现代战争3》也会游刃有余。由于单人关卡仍基于连串的脚本事件构建，所以你得继续忍受NPC的例行唠叨、扯淡，和无限刷敌人等奇怪设定。

多人模式方面，据称游戏会推出15张基于单人关卡的地图，并同步启动《使命召唤——精英》（Call of Duty: Elite）的正式版服务，后者类似暴雪的Battle.net平台，融在线对战与社区互动功能于一体。《现代战争2》里大受玩家好评的“特殊任务”（Spec Ops）模式在本作中也得到了保留，还增加了全新的计分板、排名系统以及一个被称为“幸存”（Survival）的无限敌人模式。

这就是在期待和狐疑中亮相的《现代战争3》。战争已在前作的基础上全面升级，场景横跨数大洲，总计十余个知名城市；角色设计纷繁复杂，耳熟能详的各个特种部队轮番出马；职业从步兵到AC-130炮手再到坦克手，极尽火爆爽快之能事。随着与Makarov的终极一战，游戏的单机剧情将揭开前两作留下的历史谜团，为Price大叔们的命运划上句号。P


纽约水上竞逐，一艘战舰就在主角面前爆炸


这画面看起来很是震撼，但可能还是固定的脚本动画


更大的场景营造了更大的气场，但画面细节却实在难以恭维

PC

星际争霸 II——虫群之心

■StarCraft II: Heart of the Swarm■即时战略■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■2012年■上海死星战将



第一关发生在Char，曾经Zerg向Koprulu星区扩张武力的大本营



预告动画中Nova的出场，目标直指Kerrigan，这是否预示着Terran皇朝的又一个阴谋？



Raynor杀进房间，却发现Kerrigan正背对着他，身上多了件幽灵盔甲



现在我们大概能明白，为何Kerrigan当时不肯正面朝向观众了

在2008年6月的WWI大会上，暴雪首度宣布，为完美诠释《星际争霸 II》波澜壮阔的故事，他们决定将以三部曲的形式发售这部游戏

《自由之翼》（Wings of Liberty）、《虫群之心》（Heart of the Swarm）和《Legacy of the Void》，依次对应Terran、Zerg和Protoss族的单人战役。不过当时玩家更关心公测的具体日期，似乎并不关心三部曲的进展。如今连国服都姗姗来迟，暴雪也真的到了要揭晓二部曲的时候了。

在目前的官方消息中还看不到明显的剧透，不过可以确定，本作将承接《自由之翼》的结局：刀锋女皇Sarah Kerrigan被男主角、同时也是前者的旧爱Jim Raynor找到Xel' Naga神器进行净化，但身上仍保留部分Zerg的特征（如她的头发和眼睛）；与此同时，因失去了中枢领导，Zerg大军迅速溃败、分崩离析。

或许日前网上疯传的一段泄露版剧情CG动画能为我们提供些许线索：人气美女Nova率领一队Terran皇朝的幽灵兵和幽魂特工（Spectres）入侵某个未知的Terran实验室，并命令："找出Kerrigan！"。接下来的镜头里，全副武装的Jim Raynor追赶几个幽灵到一个房间，却被一道锁闭的金属门给挡住了，他焦虑万分地呼喊："Sarah！"随后门内发生了大爆炸，待Jim Raynor强行闯入后，他愕然发现Kerrigan已经换上一身幽灵兵盔甲的披挂，正鬼魅般地背对着他。这里具体曾发生了什么尚不得而知……

似乎可以假设，本作的故事将缘起Arcturus Mengsk老头子掌控下的Terran皇朝对Zerg贼心不死，将黑手再次伸向了Kerrigan和她体内潜藏的力量。具体的情节安排也会主要聚焦于Kerrigan同Terran皇朝的冲突，以及她重振Zerg军团的经历。很有看点，不是吗？

在系统与玩法上，《虫群之心》与《自由之翼》有很多相同的地方，但也有自己的鲜明特色。首先，本作里玩家将扮演Kerrigan本人，并主要通过在一头巨大的末日兽（Leviathan，Zerg族的活体飞船）内同自己的两位助手Izsha和Abathur交流，来获取任务的相应信息，这和《自由之翼》如出一辙。其中Izsha


很棒的近特写，刀锋女皇卷土重来


Izsha，Kerrigan的副官


Abathur，基因工程大师，给玩家的部队提供科技支持


进化室，在这里选中要升级进化的Zerg展开研究，类似《自由之翼》中的Hyperion战舰上，军械所与实验室的集合

是Kerrigan的生化人副官，负责提供各类情报及储存Kerrigan的战斗记忆（也就是存档/读档啦）；Abathur则为玩家的Zerg族军队提供相应的科技升级项目（类似《自由之翼》里的Rory Swann大叔或Egon Stetmann医生/Ariel Hanson博士），玩家完成关卡和支线任务可获得升级需要的“变异”（Mutagen）点数，然后在一个专门的“进化室”（Evolution Chamber）来解锁它们。

升级界面下，当玩家的鼠标移到某个科技项目的图标上时，游戏均会同步播放一段影像来演示该项目的实际效果，单位在升级后其外型也会发生对应的改变。已知的科技升级项目有：让小狗（Zergling）跑得更快，或是死亡时自身有一定几率分裂成两只子虫（Broodling）继续战斗，甚至在瞬间完成孵化过程；令爆炸毒虫（Baneling）的毒液攻击附带减速效果等。当兵种的科技解锁到一定程度后，玩家还会有机会“进化”自己的兵种，如使小狗变成迅猛龙（Raptor），能在接敌的瞬间加速扑击对手（很像Protoss族狂战士的“冲锋”技），或赋予蟑螂（Roach）杀敌恢复生命的能力。每种Zerg单位都将有两种进化选项，且仅可选择其一做永久性投资。

接下来我们要重点说说Kerrigan，游戏中她将作为一名英雄单位亲自出征《虫群之心》里的绝大多数战斗

由于作为刀锋女皇的力量被Xel'Naga神器极大地削弱了，现在的Kerrigan被迫重新拾起她的幽灵兵身份（包括那支特大号的C-10磁轨步枪），但游戏中玩家能依靠各种升级来提升她的各种属性，如伤害输出、防御等。必须指出，暴雪的做法带有很浓郁的RPG色彩：每关开始前玩家能为Kerrigan灵活地选定不同的战斗模式（Battle Focus），而每种战斗模式都附带一系列的强力主动/被动技能——从官方截图中可以看到，Kerrigan共具备4种不同的战斗模式，目前有资料的是两种：Zerg族风格的“感染”（Corruption）模式和Terran幽灵兵风格的“超能特攻”（Spec Ops）模式。“感染”模式的技能有如“分裂子虫”（Spawn Broodlings），将非英雄/巨型单位爆体秒杀成5只子虫；“超能



小狗的进化项目：或者进化成迅猛龙，或让一颗虫卵一次孵化3只小狗而无需额外的资源支出



自爆毒虫进化升级界面。右边有播放窗口，用于演示升级后的效果



选择关卡：Char


与Za'gara的对峙，Kerrigan是那个持枪的发光体


第二关发生在Kaldir，一颗冰天雪地的星球上


在Kaldir上，会不定时刮起冰风暴，冻住玩家的军队


当冰风暴来袭时，Protoss只能躲在金色的能量护盾里面，完全无法作战，正是你歼灭他们的大好机会

特攻”模式下的技能包括“灵影分身”（Psionic Shadow），临时制造一个弱化克隆版的Kerrigan协助自己的行动。

暴雪表示，游戏中Kerrigan将作为不死之身一样的存在，哪怕在当前关卡中不幸阵亡，冷却时间结束后她仍能重生继续投入战斗。这这，难道是学习了《战争黎明》？！此外，可以确定本作会有新单位登场，不过目前暴雪还守口如瓶。

暴雪目前公开了两个关卡的试玩。第一关发生在Char，这里曾是Zerg向Koprulu星区扩张武力的大本营。Kerrigan离开后，Terran皇朝当即派遣Horace Warfield将军前来，准备对这个地区进行“大清洗”。另外，脱离了昔日的Kerrigan的思想/人格禁锢的各Zerg族母皇（Brood Mother）也纷纷趁机拥兵，自立为王，如Za'gara，甚至在Kerrigan重新君临Char后，都不肯放弃统治地位，理由是Kerrigan不再是刀锋女皇了。Kerrigan决定给她一个血的教训。

本关的首个任务完成条件很简单：抢在Za'gara前收集齐100个爆炸毒虫蛋，至于诀窍则是集中火力杀死Za'gara，因为她要过段时间才能重生，这之间的空闲足够玩家夺取优势。赢得“采蘑菇”比赛后，Kerrigan下令将Zerg蛋全部当场孵化，于是壮观的一幕出现了：上百只爆炸毒虫组成的神风军团浩浩荡荡地涌向Za'gara基地，瞬间就将其淹没在一片毁灭性的绿色酸雨中。挫败的Za'gara祈求Kerrigan的饶恕，而紧缺人手的Kerrigan也同意网开一面。

第二关发生在Kaldir，一颗冰天雪地的星球上。关卡正式开始前，Izsha告诉Kerrigan，另一个Zerg族母皇Na'fash通过基因工程改造令自己的部队适应了当地的环境，而Abathur则表示，如果玩家收集一些当地生物的DNA，也可以给Kerrigan的军队带来相同的裨益。

本关的精妙设计在于，场景里会不定时地刮起冰风暴，冻住玩家的军队（想起了《自由之翼》里的岩浆关没有？）

此时它们将异常脆弱，所以Abathur提及的DNA研究相当重要。经过一番苦战，玩家指挥Zerg大军杀死了几头土生的耐寒种族——雪怪（Yeti），获得了必需的DNA样本，并在Abathur的研究成功后不再惧怕严寒的威胁。

接着玩家继续向前探索，却意外遭遇到了Na'fash的尸体及一小股Protoss族力量，Protoss意识到Kerrigan意欲东山再起时异常惊惧，打算将消息通报给全Koprulu星区的Protoss同胞。玩家当然要阻止他们，你必须在限定的15分钟内抢先摧毁他们的通讯塔（Psi-Link Spire），避免它全面恢复运转。幸运的是，Protoss并不适应酷寒环境下的作战，冰风暴每每刮起时，他们只能龟缩在金色能量盾的保护下动弹不得。善加利用这一点点，胜利就唾手可得。

多人及其他部分目前只有流言传播。据称，暴雪打算为自定义地图引入排名和配对系统，并启动MOD地图市场功能。与《自由之翼》一样，《虫群之心》可能会先开放多人模式公测，持续约三五个月。当然，坏消息不是没有——我所指的并不是《虫群之心》依旧不支持局域网对战，而是暴雪曾表示，玩家要玩《虫群之心》，就必须安装《自由之翼》才能正常运行游戏（至少北美和欧洲会这样）。

最后，本作具体的发售日期待定——真是暴雪一贯的风格！P

PC/PS3/X360

狂野西部——毒枭

■Call of Juarez: The Cartel■射击■Techland■Ubisoft■2011年第三季度■撰文/Morgana

当GTA遇到美国西部?
或许你的期望太高了

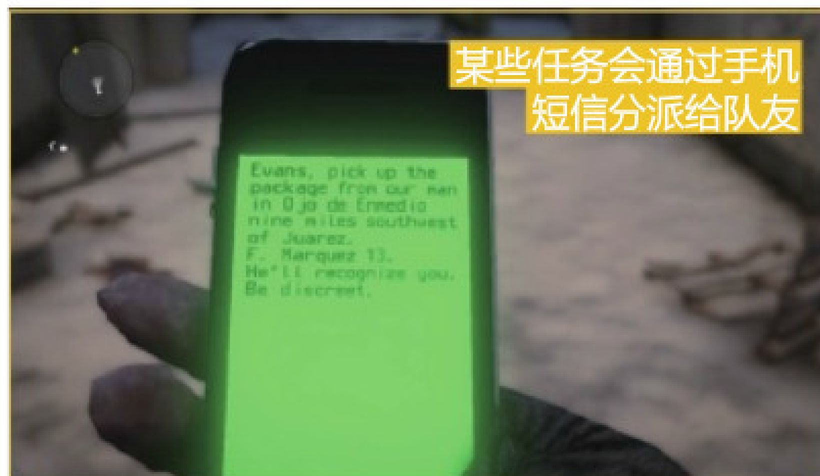
Ubisoft代理的第三方工作室的作品，往往只有很短的宣传周期，《狂野西部——毒枭》也是如此

这款刚宣布几个月就即将面市的游戏，背景由19世纪的西部转变成21世纪的美国和墨西哥。在摩登时代，Ray McCall牧师的后裔Ben McCall、毒品管理局的特工Eddie Guerra和FBI女侦员Kim Evans，组成了新的荒野蛟龙。这三人个性迥异，也都有着各自的身世和肩负的任务，他们由于一个共同的目标而走到一起——寻找毒品大王Juan Mendoza的老巢，并一举击灭之。

在今年E3上，Ubisoft主要向玩家演示了本作的合作部分。合作模式支持3名玩家一起完成任务，演示版的任务发生在墨西哥的南部城市——华雷斯城（Ciudad Juarez），3名主角被困在一所小教堂，周围都是Juan Mendoza的手下。3人决定从前门突出重围，但此时敌方在人数和火力上都远远超过我方，这时可以启动游戏的“专注模式”（Concentration Mode），也就是“狂野西部”版本的“子弹时间”，这在多人游戏时同样适用——在专注模式开启时，3名玩家同时进入“专注”状态，敌方的行动会变得缓慢，而我方的行动依旧流畅，但请赶紧动手。专注时间条倒数停止时，3名玩家的状态也会恢复正常。

在赢得这场战斗后，Mendoza会驾驶SUV逃离现场，就像游戏展示的早期截图中那样，一场飙车追逐戏上演了。一名玩家负责驾驶车辆，另外两名玩家则坐在副驾或汽车后座上，打开车窗向敌方车辆扫射，就如动作大片中常见的场景一般。这种射击是在高速行驶的车辆中进行，盲目开枪只会造成更多的“Miss”，解决的方法就是开启瞄准模式。在此模式下，远景会变得模糊起来，瞄准的对象则会显得异常清晰，瞄准的难度也会相应降低。

在3名英雄的合力追逐下，Mendoza在其党羽的掩护下弃车而逃，敌人蜂拥而至，体现小组作战的时刻到了。这场战斗以近距离作战为主，小组成员被赋予了各式各样的小目标。比如“达成6个爆头”“击落直升机”或“徒手消灭4个守卫”等。完成后会获得相应的经验值奖励与成就。


某些任务会通过手机短信分派给队友


三人作战小组，分工明确



爆头，并达成挑战目标

PC/PS3/X360

超级街头霸王Ⅳ街机版

■Super Street Fighter IV Arcade Edition■格斗■CAPCOM■CAPCOM■2011年7月■天津 半神巫妖





杀意隆的出现让《街头霸王Ⅳ》动画电影版的剧情得以延伸



对同样拥有杀意波动的隆，豪鬼用真豪鬼作为解答！



阴阳兄弟出场让游戏中的中国角色创下新高！

2009年，产生巨大轰动效应的格斗游戏《街头霸王Ⅳ》发行了PC版，老品牌再次掀起了一拨格斗热潮

一年后，作为对《街头霸王Ⅳ》的修改和补充，《超级街头霸王Ⅳ》登场了。现在，包括《超级街头霸王Ⅳ》和其DLC在内的《超级街头霸王Ⅳ街机版》也将通过Steam发行数字版，C社的效率是慢了点，但总算还没忘记PC玩家。

我们知道，《街头霸王Ⅳ》共有25个人物，基本上都是玩家熟悉的从一代开始就登场过的角色。一年后，《超级街头霸王Ⅳ》增加到35个人物，还对原有人物进行平衡，追加新服装和新的连段招式。

在玩家心中，隆（Ryu）、春丽（Chun-Li）、“警察”（Vega/M. Bison）、凯米（Cammy）等人物才是“街霸”系列的灵魂，围绕他们的故事也远比其他人要更深入人心。但作为格斗游戏永远靠几个一成不变的老面孔是无法取得进步的。在《铁拳》这种3D格斗游戏大放异彩的时代，“街霸”这个老品牌要想证明自己在武林中仍然宝刀不老，确实需要一些新鲜血液。

在系统上，《超级街头霸王Ⅳ》跟《街头霸王Ⅳ》没有太大差别，如承袭自《超级街头霸王Ⅱ》的基础系统，以及Saving Attack等让游戏更具深度的设计。最让玩家心动的是新增的10个人物，其中有8名在过去的系列中出现过，还有两人是全新角色。

首先登场的就是来自《超级街头霸王Ⅱ》的以摔跤技能著称的T. Hawk和搞笑风格很浓的Dee Jay。T. Hawk弥补了《街头霸王Ⅳ》中摔跤手过少的缺憾，Dee Jay则让游戏氛围更加活泼。系列中著名的红衣忍者Guy和一身囚犯装的Cody也很耀眼，这二者的背景故事丝毫不逊色于任何一名系列主角，使用起来后，Cody的小刀还会让人觉得这种“乱入”式登场的人物似乎有些胜之不武。

承袭自《街头霸王Ⅲ》的人物：女忍者Ibuki、空手道少女Makoto和拳击手Dudley不太让人兴奋，他们摆脱不了《街头霸王Ⅳ》中春日野樱（Sakura）、拳王（Balrog）等人的影子，只有女忍者Ibuki的飞刀还能让玩家觉得耳目一新。

沙加特（Sagat）的徒弟Adon，比


其他新增人物没有多强大，但新增的玩法还是添色不少


新增的人物邪恶感十足！


宿命的对决：杀意波动最大化！



这有可能是“街霸”历史上最强者之间的战斗！

较广为人知是在Zero系列登场，但其实他在最早的《街头霸王》初代就有出场。他的泰拳几乎承袭自他的师傅，而不屑夸张的表情也是一大亮点。能称得上有些新意的是下面这位Juri，一位来自韩国的跆拳道高手。她略带夸张变态和耍宝的武功招式，让习惯了几位女性角色路数的玩家颇感清新。最后一位角色是土耳其油脂摔跤手Hakan，每次格斗前往身上浇油的动作让玩家有往他身上扔火柴的冲动，不知他对战会喷火的印度神僧达尔锡（Dhalsim）会是个什么下场。

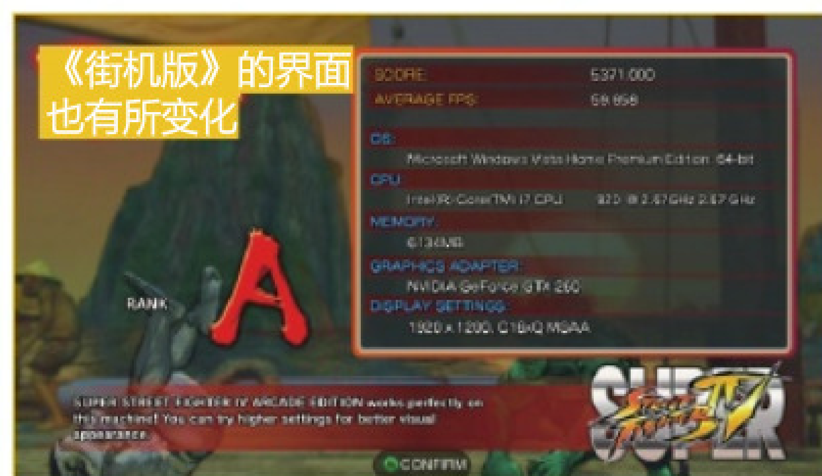
《街机版》在35人基础上，又增加了阴（Yun）、阳（Yang）、杀意隆（Evil Ryu）和狂豪鬼（Oni）4位新人物

著名的阴阳兄弟是一对双胞胎，阴是哥哥、阳是弟弟，他们的亲人都是香港的黑社会老大，性格大相径庭：阴活泼开朗，阳深谋远虑。生活在中餐馆的他们，武功来自于祖父元的传授。

杀意波动觉醒隆是曾在Zero系列登场的隐藏角色，因领悟杀意波动迈向修罗之道，受波动影响失去了自我，为追求与更强的对手决斗在各地流浪。杀意隆的登场颇为引人瞩目，这位从《街头霸王Ⅳ》官方动画电影中崭露头角的黑暗版隆是玩家最想玩到的角色之一。他继承隆的招式，又追加专用的连续技和特技，追加新必杀技等。另外一位新增人物狂豪鬼，是长久受到“杀意波动”影响而完全非人化的豪鬼姿态，全身上下几乎已经没有一丝人类的肉体或感情残留下来，只以纯粹的战斗意识保持着形态。

本作加起来总共39名角色，创造了“街霸”系列出场人物的一个新高。从这4位人物的登场来看，《街机版》将从《街头霸王Ⅳ》开始就塑造的隆和豪鬼之间的纷争扩大化，邪恶版的隆能否战胜终极版的豪鬼也是《街机版》的最大噱头。

抛开新增人物外，《街机版》的网络对战功能也得到强化，砸汽车和踢木桶小游戏的回归也让玩家回到了带着几个游戏币打街机的年代。总体来说，PC上完整的《街机版》是一款诚意之作，新增的30%的人物并非滥竽充数，但展望未来，3D格斗游戏渐成主流，“街霸”要想让自己的霸主地位不被撼动，还要更多地在游戏系统上下功夫才是。P


《街机版》的界面也有所变化


老面孔出场依旧犀利啊！


厨师永远是中国武术家的第一职业！

PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业进化足球2012

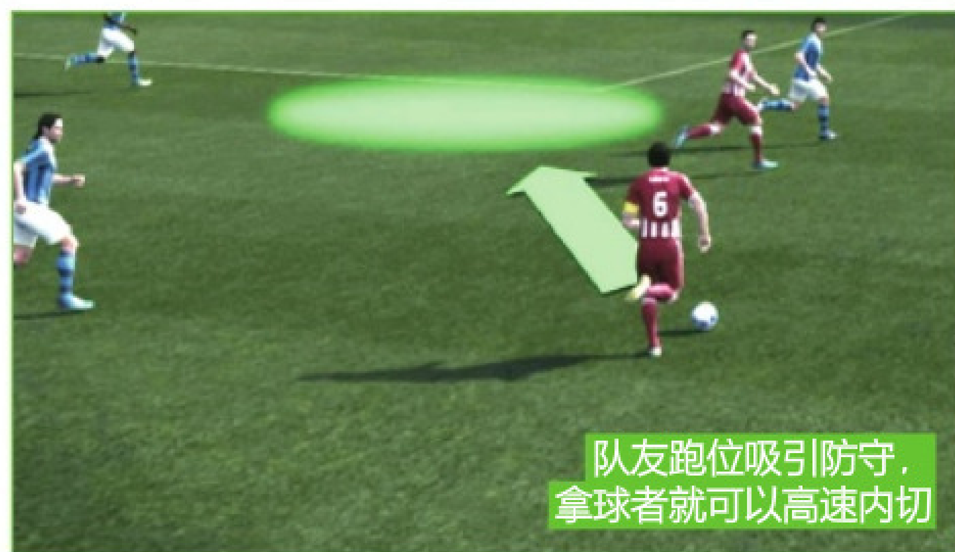
■Pro Evolution Soccer 2012■体育■Winning Eleven Productions■KONAMI■2011年10月12日■北京 Merlinpinkstaff



Seabass承诺，本作将改善团队合作，继续强化AI。我们应该再相信他一次么？



跑位图示：队友将更加智能化地选择前插，而不必总是通过按键打二过一



队友跑位吸引防守，拿球者就可以高速内切



防守的变化是要让玩家不再一味地后退

即使你是狂热的“实况”粉丝，也得面对事实：《职业进化足球2011》的确不够美好

可以说，走上坡路的FIFA系列一直在用细节的进化完善游戏的整体，PES系列却一直在用细节的退化摧残着整体。GameRankings网站78.50%的平均分显得既偏执又中肯——偏执在PES2011的系统还是在缓慢改善的，360度控球、直塞球的强化带给系列一些好的变化，不足80的评分是不是太低了点？但从另一些方面去想，这个分数也很中肯，因为这些可以加分的项目，完全不敌某些可能让你整体体验下降好几个层次的恶劣的细节表现。比如速度作废；比如碰撞的硬直太长；比如，系统对铲球和犯规的判断与相应的动作时常脱节，谨慎的断球可能导致犯规和黄牌，许多恶劣的飞铲却不会；还比如失控的AI，一个传向数人之间的足球变成了“三不管”。如果你坚持玩绿茵传奇，更会发现电脑选手的愚蠢至极，这样低下的AI让人情何以堪呢？

或许Seabass知道玩家们已经不太耐烦了，这次他坐镇东京，没有先发出一段CG视频了事，而是直接面对镜头直接展示起PES2012的新变化。

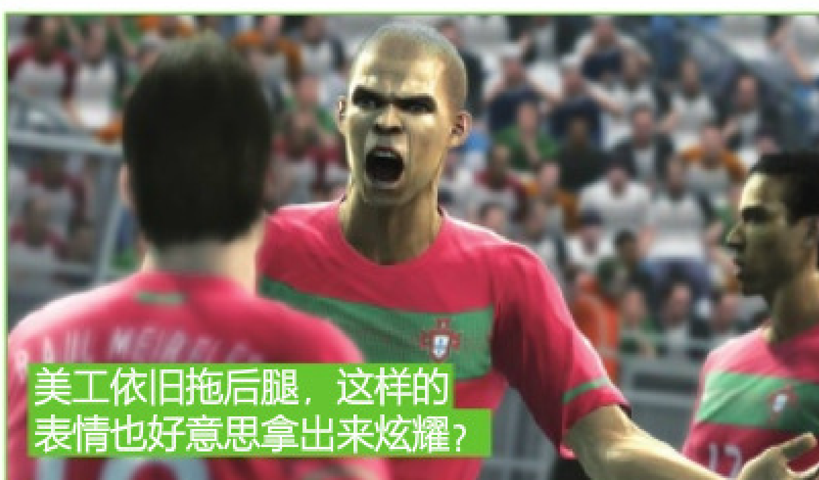
Seabass首先回顾了一下前作，他认为PES2011在获得360度控球等高自由度的同时，很多人更喜欢用球星带球突破赢得进球机会，限制了一些玩家的其他战术打法和技术发挥（这难道不是加入“搓招”式假动作的副作用么？），于是本作整体的思路就是让你能将个人突破和整体配合结合起来。

实现这个思路的解决方案有点和近年的FIFA系列类似，就是加强无球队员的自动跑位，让他们的穿插能够跑出更多进攻中的空档，这样也就达到了鼓励配合和传球的目的。在KONAMI发布的第一段视频演示中，就用清晰的路线标出了无球队友的运动轨迹。比如，当一名中场队员控球时，不仅在你前方的前锋、前卫会高速前插，就算是你侧后方的边卫也会主动上前试图接球，给出了更多打配合的可能（希望不要再出现进攻中的无球队员跑到一定位置突然又缩回去防守的情景）。

总之，队友会有战略性地无球跑位接应，配合你完成传球或撞墙配合。在对战时，一些前插的队友还会主动吸引走对



球员脸上似乎有了出汗的效果


美工依旧拖后腿，这样的表情也好意思拿出来炫耀？


贴身动作更准确，不再一拳插到对手肚子里


画面进步，入场式时的纸片人大大减少

方的防守队员，造成失位，让控球者可以从反方向的空档内切至禁区。现在唯一不清楚的是，到底所有的后卫都会轻易上当，还是与进攻、防守队员的数值有关。

在防守方面，Seabass的介绍有些笼统，他表示，达到攻守平衡是本作的目标

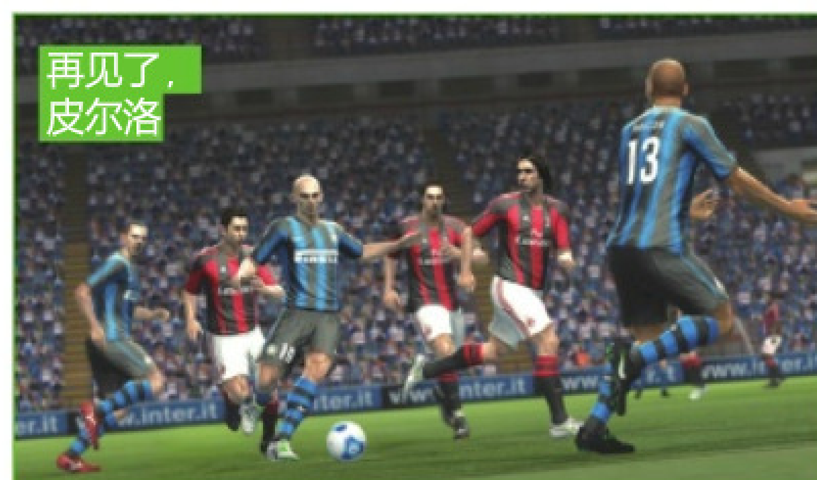
新作里会让盯人与区域协防间的配合更合理，防守站位的失误会变得更少。由于团队配合对进攻的加强，防守时的抢断和逼抢动作会比前作更容易——这也许这是逼迫玩家多进行配合，而减少"海带"的一种方式。

除了攻防的改善，其它方面的特色Seabass并未详细介绍。但他提到的比较有趣的一点是，新作加入了全新的"光标切换"，玩家可以使用右摇杆切换至场上的任意一名球员。这个功能在发角球和界外球时最为有用，应该可以像绿茵传奇中那样控制固定的球员跑位抢点。此外，令人感觉奇怪的一点是，新作会加入语音控制功能。虽然Seabass对此留了一手，玩家们却已经展开广泛的猜测，比如语音控制假动作连招、语音控制代替瞬时战术设置（Select+□、×、○、△）等，听起来好像……很囧。

E3开始前的6月3日，KONAMI率先召开了他们的E3发布会。期间发布的新视频中着重展示的是身体对抗的部分。和《FIFA 12》的碰撞系统更新不谋而合，改善的对抗系统将会对球员的全身发生作用，对抗时的动作更丰富，不同身体部位接触后的结果也更多样化，并非大块头一定能够战胜小个子。看来，对对抗的细致模拟会是未来几年足球游戏的一大潮流。

通过KONAMI发布会的展示，还能看出一些其它的细节。比如与K社往常"今年什么最无敌，明年就削弱什么的"传统不同，直塞球看起来仍旧是进攻的有效方式，视频中哪怕是皮克这样的大牌面对直塞也会是一大漏勺，比利亚总是能从人丛中杀出接到后场直塞，而PES2011中不经意穿越数人的斜向超级直塞，在视频中也会稳稳地送到伊布拉的脚底下。

本作的代言人依旧是如日中天的梅西，K社在几年前签下他真是明智之举。在E3发布会上，梅西向现场观众发出了视频问候，同时希望各位关注美洲杯，看阿根廷队夺冠。


再见了，皮尔洛


突破不太容易，还是多动脑子直塞吧


无人防守时的大力轰门是否依旧无敌？

3DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

FIFA 12

■FIFA 12■体育■EA Canada■EA Sports■2011年9月■江苏 防弹手柄

新一代FIFA游戏提出的每个进化点似乎都很是美妙




托雷斯的控球被很好地限制了


伊万诺维奇展示了一次干净而精准的铲断


德罗巴想阻断威尔希尔进攻的唯一方法就是推人犯规

赶在E3之前，EA Sports系统地公布了《FIFA 12》的新增要素，提出了四大卖点

它们分别是：战术防守（Tactical Defending）、专业球员智能（Pro Player Intelligence）、精确盘球（Precission Dribbling）和全新碰撞引擎（Impact Engine），完全针对当下FIFA游戏中存在的四大顽疾——简单粗暴的防守（过分依仗身体）、缺乏真实战术体系的AI球队、对技术型球员的长期“打压”和身体对抗判定的粗糙。

在FIFA的“史前时代”，玩家们更多是通过铲球和主动抢断来进行防守，随着次世代的到来，我们的防守策略操作回到了“卡位置”的正确道路上来：按住（Xbox 360手柄的）RT键站住，再等待上抢时机，在位置好的情况下，甚至什么也不按就能实现一次抢断，A键作用已经被边缘化了。《FIFA 12》引入的战术防守概念，旨在再现真实足球比赛中的防守策略，一味上抢和前几款作品中相当有效的全面退守策略都将在新作中失效，玩家需要权衡然后再利用退防与上抢的时机。

“牵制”（Contain）是本作加入的全新防守方法，处于这种防守状态下的队员会将目标球员锁定，与其保持一定身位同步移动（距离可通过LS摇杆进行调整），即不贸然上抢，也不会以站桩姿势被动应付灵巧的持球者，使其难以完成突破和有威胁的传球。此时玩家可以用自动逼抢（按住X键）的老办法呼唤AI球员进行干扰，待机会出现后实施上抢，也可以呼叫第二名球员参与“牵制”，此时的AI队友会在你的身后进行保护。

相应地，游戏将取消自动抢球，因此A键在防守中的作用将再度得到重视。除非防守球员的身体优势足以让对方失去对球的控制，否则无论处于哪种优势位置，你都要在准确地按下A键后才会让队员做出抢断动作。按得太早或太迟都可能被对方抹过，还可能造成不必要的犯规。

《FIFA 11》引入的“Personalities+”系统强化了球员的个性，新作的“专业球员智能”是在个人个性确立后对球队个性的重新塑造——将拥有专属技术特点的球员们，整合为一支拥有独特战术体系的球队，风格独具的打法将极大地改善个人游戏和“一球成名”（Be A


梅西的个性表现
也包括……倒钩？


头球好的前锋，
能够得到更好的支持


黑哨就喜欢你
高高扬起手


阿尔沙文已经占据了优势
位置，即便是有来自伊万诺
维奇的干扰，也能从容带球突破

Pro）模式的游戏体验。AI球队将围绕每个球员的能力开展战术，而不是像以往那样只是按照固定的AI套路推进，或干脆打到哪算哪。比如当克劳奇在场上时，热刺的边路快马们会更多地尝试下底传中而不是闷头内切，如果负责摧城拔寨的重任放到了冲击力强悍的迪福身上，那么中场球员会更多地采用打身后的策略。

“专业球员智能”对玩家主控的球队同样会发挥作用，当你在比赛中控制一名球员时，无球队员的跑位是根据控球者的特点来进行的，比如擅长远射的斯科尔斯在持球突进的过程中，鲁尼会尝试横向拉扯，为“生姜头”创造起脚的空档（这是制作组举的例子。当然，斯科尔斯已经退役了——计划总是比不上变化）。擅长内切的纳尼在边路狂突的时候，队友会牢牢占据肋部进行保护和策应。

在盘球方面，FIFA和PES系列都面临一些理念上的困难。梅西、小白和小法面对“兄贵”后卫的凶狠逼抢，以看似朴实无华的动作轻巧掠过，这种场面在过往的FIFA中很难看到。一方面是因为近年来游戏中的防守面积在不断加强，另一方面是由于假动作系统在控制上的缺陷——按住RT键再拨动摇杆，往往近身做动作时会因为操作的时间差而被对方轻松抢断，各种实用假动作并不能在盘带中“想出就出”。PES系列新近加入了“搓招”式的假动作系统来丰富球星们的盘带，弄得人人都是盘带大师，而且为了游戏平衡还限制了以往玩家颇为喜欢的速度优势，颇有些不伦不类。《FIFA 12》的解决方案是加入一个全新的带球方式——精确盘球，无需新增按键，玩家只要轻触摇杆（不要在推方向时一下推到底），通过LS摇杆的小范围操作，就能控制球员做出细腻的拨、扣和任意角度的小幅度变向，在对方站好位置的情况下，还能这样一面细微控球一面前移，伺机突破。

全新碰撞引擎是新作相当大的一个噱头，号称将球员的碰撞推翻重做，使身体对抗的过程和结果充满了不确定性

灵巧的梅西在一对一突破费迪南德时不再只有“一碰就倒”这一种结局。每次侵犯、拦截动作都会综合两名球员的强壮度、位置关系和动能来考虑，最重要的是依据双方身体接触的具体部位来判定对


FIFA系列的新代言人，德甲新科冠军多特蒙德对的后卫胡梅尔斯（Mats Hummels）


胡梅尔斯与苏博蒂奇
组成的强悍后卫线


进攻也是好手，这一脚就
即将洞穿老东家拜仁的球门


碰撞引擎在高空球争顶过程中还会计算腾空时的身体接触


小法的精确盘球令人防不胜防


主机版的菜单，好像越来越复杂……


很腹黑的一张截图，小白正在狠踩佩佩的脚面……



抗结果。两名球员在拼速度时，如果攻方已将防守球员挤到身后，纵然两者间还有身体接触，防守方也根本不可能像前作那样将位置重新挤回来（此时唯一的破坏方式就是背后下黑脚了）。不过，重心低、盘带灵活的小个子即便被后卫们的“剪刀脚”准确命中，也未必会马上惨烈地人仰马翻——如果只是“剪”到对方的摆动腿，那根本无法阻断其继续控球，还可能给对方长驱直入带来便利。

球员受伤的类型和程度也是通过新碰撞系统计算出的，那些“施暴者”甚至可能因为动作不慎将自己弄得“很受伤”

不同伤情的队员在下场时的动画是不一样的（让万年不变的“摸屁股”见鬼去吧），队员倒地后的表现也根据伤情来判定的，一个膝盖受伤的家伙绝不会表演“双手掩面+满地打滚”……

最后，David Rutter老爷还注意到了视野这种“小问题”。《FIFA 09》中加入的“观察力”（Vision）属性，官方解释是“球员选择传球线路的能力”，这让人想起早期FIFA中那些头球背身顶死角，或扭曲身体180度怒射破门的情景。《FIFA 12》中规定，每名球员都有独立的视距和视野范围，他们对场上局势的阅读能力是很不相同的。作为玩家，你可以以Tower视角轻易看到场上的空档（这也是有些教练，比如阿勒代斯之流，喜欢在观众席上指挥比赛的怪癖的根源），但站在场上的球员未必能知道。

现在，有“360度视野”的小法能时刻观察到跑出空档的队友，并送出手术刀般精确的传球。换了埃辛，就只能朝着自己“看不到”的地方开出一脚毫无目的的长传。“视野”概念对防守球员同样重要，这项数值较低的球员无法准确判断对方交叉跑位的意图，他的注意力更容易被正在进行无球跑位的对方核心球员吸引，造成重大的失位。

从目前看，制作人David Rutter口中的“史上最大一次进化”并非虚言，当然在Demo问世前，上述宣传究竟能落实多少还是个问号。此外，EA仍旧对PC版语焉不详，虽然表示PC版也会采用新的碰撞引擎，但又宣布会在7月份单独公布PC版的特性——想必这次要期望共版还是个奢望。P

PC

武装突袭Ⅲ

■ArmA Ⅲ■射击■Bohemia Interactive■Bohemia Interactive■2012年■江苏 防弹手柄


如果视距真开到这么远，再牛的PC也要甘拜下风

高端军事模拟品牌“武装突袭”系列终于有新作了，它的模样完全在玩家们的预料之中

制作组并没有为了多卖出几个拷贝像“闪点行动”那样自降门槛，或加入一些轻度FPS元素。毕竟Bohemia Interactive目前主要的盈利来源是五角大楼、澳大利亚国防部这样的大客户，商业游戏只是展示专业军事虚拟训练引擎VBS的一扇窗口罢了。所以，FPS玩家不要对《武装突袭Ⅲ》的上手度和娱乐性有太大期望，甚至根本不要指望能运行这款“游戏”。相对有“显卡危机”美称的《孤岛危机》，这个系列还有“CPU危机”“内存危机”、乃至因频繁产生交换文件而导致的“硬盘危机”。因为它并不是一次读入一个“火柴盒”式的场景，而是产生数百平方公里的巨大战场，每个士兵、每种军械的运动都在这个巨大场景中实时运动和战斗，对硬件的要求绝非“民用品”可比。看看这次新作公布的配置列表，就会发现“危机”的程度又加剧了：想要勉强运行，就需要i5或Phenom X4级别的CPU、2 GB内存和GTX 360/HD 5770级别的显卡……

本作采用完全架空的战争背景：在不远的近未来，来自东方的军事集团在多年的战争中，已将北约军队压缩在西欧的狭长地带。行将被赶下海的北约此时得到一根救命稻草——敌方即将部署一种秘密武器，抢在部署之前获得这一大杀器，就可能逆转整个战局。为此北约高层拟定了“震级行动”（Operation Magnitude），将一支精英小队派往地中海的无名岛屿，占领敌方的秘密基地，最后将祸水引入敌人阵营中。

这次“勇闯夺命岛”行动就跟那部同名动作电影（The Rock）一样，牛皮哄哄的特战小队登岛后即遭敌人埋伏，结果多数成员还没同“坏蛋”照面就见了上帝。玩家扮演的Scott Miller上尉首先要战胜饥饿、疲劳、恶劣的气候和地形等“敌人”，在充满敌意且完全陌生的环境中生存下来，寻找失散的队友……

在系统方面，本作将继承以Ace 2为代表的几款MOD的优秀设计，包括排除枪支卡壳故障、拖拽受伤队友等操作。自选武器、选配战术组件，甚至自定义作战服（可选迷彩类型）都将成为可能。


本作新增的潜水关


Miller，你不是一个人在战斗！

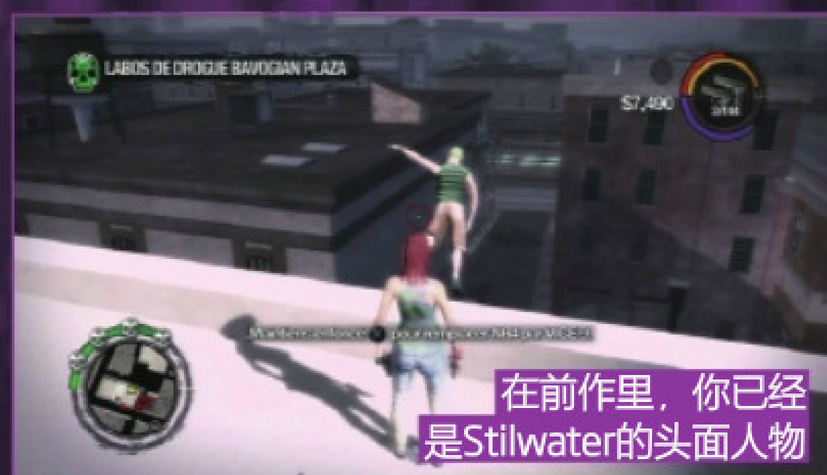

可自定义的迷彩装

PC/PS3/X360

圣徒之街3

■Saints Row: The Third■动作■Volition Inc.■THQ■2011年11月15日■湖北 只爱夏天


在前两代玩世不恭的基础上，本作彻底滑向了光怪陆离的风格


在前作里，你已经是Stilwater的头面人物


现在一切要重新开始，特别是活过这场降落伞大战


这座新的工业之都和Stilwater的唯一区别就是更加奇怪

位于伊利诺斯州的Volition Inc.除了“红色派系”，还有另外一个当家的品牌，就是同样看来不太正经的“圣徒之街”系列

当年，这是跟风GTA的动作游戏中颇为成功的一款，玩家扮演虚拟城市Stilwater（以底特律和芝加哥为原型）中的黑帮帮派——“第三街圣徒”（Third Street Saints）的底层成员。由于第三街圣徒的地盘处于各帮派间争夺的要地，是其它三大帮派的眼中钉，玩家的目标就是在保住自己根据地的同时征服三大帮派。与GTA类似，你就是在庞大的都市中自由行动，与敌对帮派战斗。

《圣徒之街2》主要加强了联机游戏部分，而预计于今年圣诞节推出的《圣徒之街3》延续了前作的剧情和游戏模式。在前作末尾，你已经带领第三街圣徒的成员，打败了Stilwater城的三大帮派，成为控制城市的核心帮派，当地居民甚至将你们视为名流。于是在本作一开始，你就站在顶点——你将是第三街圣徒的核心人物，不会再接到类似送比萨饼、开出租车等低等级的任务，你所要做的就是集合所有黑道力量，席卷整个世界。

故事依然从Stilwater开始，你的首个目标是抢劫一家银行，但在任务实施的过程中出了差错，抢劫失败，圣徒成员们全被抓获。这时一个新的国际犯罪组织辛迪加（The Syndicate）粉墨登场，这个组织由比利时军火走私者Phillipe Loren领导，控制着游戏世界中的大部分银行，并与警方暗中勾结。Loren通过关系将圣徒们从牢中释放出来，带上自己的私人飞机，并告诉他们，如果想活命就必须将第三街圣徒三分之二的成员交给他们。面对如此猖狂的条件，你作为一帮之主当然不会接受，一场枪战在所难免。乱战中圣徒们借助降落伞逃离直升机，由于Stilwater已被辛迪加完全占领，玩家只能逃到新城市Steelport。虽然你是老大，但也不得不面对一穷二白的局面。

Steelport仍旧以芝加哥为模版，是一个可以自由探索的极度开放的城市。与Steelport的繁荣不同，Steelport赶上了经济萧条，唯一相同的是，辛迪加也控制着这里，特别是掌管了市内的非法行业，比如赌博和性服务。辛迪加在城中的势力被分为三派：以贩卖枪支为主“晨


咱虽一穷二白，却捻熟掩体作战哟


好喜感的一群花脸怪


你可以毁天灭地，也可以在新城市里好好经营


这样的攻击方式在游戏中真的可以实现？

星”（The Morning Star），由墨西哥人建立、经营着赌博业和毒品的“卢多尔氏”（Luchadores），以及由一群电脑天才组成的黑客组织“德克士”（The Deckers）。其中由Loren直接掌控的晨星是Steelport最有资历的黑帮，在犯罪界相当令人尊敬。他们在市区控制着合法的枪支交易，也向非法组织、政府和军队出售武器。晨星作为国际化的组织，触角遍及全球。Loren与他的“朋友”Viola和Kiki同时掌控着这些组织。在Loren繁忙时，她们代理掌控辛迪加的运作。

由于老大的地位已经一落千丈，你在《圣徒之街3》中的主要活动仍是接受各种任务，和GTA并无二致

为了丰富游戏的内容，也增加了不少日常活动和迷你游戏，如“要塞”（Strongholds）的小游戏，需要玩家打败其它帮派成员占据Steelport的一些犯罪据点；“爆发点”（Flashpoints）可以让玩家即时进行一场激烈的帮派混战——听起来很有策略和经营的味道。完成任务和小游戏所获得的金钱可用来购买车辆、武器、服装和声望等。

在前作中，声望是解开新剧情任务的工具。声望不足，游戏就难以进行，需要借助完成支线任务来解开新剧情。本作不会如此难为你了，声望变成了类似经验值的设定，用来加强角色的属性，让你在加强近距离格斗技能还是强化枪械上研究半天。与此呼应的是全新的角色升级系统，让你真正体会到角色的成长。玩家还可以花钱对自己的武器和车辆进行改装，增加武器的攻击范围或在车辆上安装重型枪械，尽情发挥自己的想象力，也有无穷乐趣。此外，投资城中的不动产是个不错的选择，这样就可以有源源不断的稳定收入。多余的资金还可以升级帮会中的成员，自由改变他们的外貌、武器和据点。总之，金钱将在本作中有着举足轻重的作用，制作组没少从“刺客信条”里抄袭发家的理念。

在完成任务的过程中，玩家要面对一些选择——是用巨型炸弹将城中的摩天大楼炸成碎片还是将其占领作为圣徒的据点。选择前者可获得大量的声望，但是会改变城市的平衡，以后连NPC也会对玩家产生讨厌的情绪哟。



人物编辑器就是这么直白



猫眼如何，要迷死人的！


你建好的人物不要离这种风格太远哟！

PC/PS3/X360

古墓丽影

■Tomb Raider■动作■Crystal Dynamics■Square Enix
■2012年

Crystal Dynamics为《古墓丽影》准备的E3展示资料，是一段长度约3分钟的CG动画（很有可能就是本作的片头），内容为Lara搭乘“忍耐”号货船在日本海遭遇风暴袭击的全过程，观赏性极佳。真正值得注意的信息是Lara在航海图上记录的一组神秘数字——“53，712541，3416095”。按照冒险片的模式，这肯定是某个神秘坐标。没错，这些数字代表的正是以地图测绘时所用的通用墨卡尔投影（UTM）法记录的地理坐标，转换成经纬度就是北纬30° 51' 32.449"和东经137° 13' 22.158"，也就是日本以南，接近魔鬼海核心的位置。


这段CG入围多家媒体的E3最佳预告片评选

PC

文明世界

■Civilization World■策略■Firaxis Games■2K Games
■2011年

《文明世界》是由Sid Meier亲自操刀为Facebook用户打造的一款社交游戏。尽管玩到它有点困难，但相信国内很快就会有山寨品的问世。针对移动平台，2K Games已经推出过一款《文明——变革》（Civilization Revolution），《文明世界》将延续这个简洁明了的系统和友好的用户界面，制作组还会针对“社交网络”的特性带来一些新变化。如资源不再是每回合结束后自动产出，而是采用了类似“XX农场”的种植与采集设计。

“文明”玩家当然无法满足“偷菜”式的玩法，在两次资源成熟期间，《文明世界》会安排许多有趣的小游戏。如，大篷车探路的目标是找到一条通往邻近城市的捷径，成功后能获得金币产出加成；科研类小游戏的目标是控制小人解开迷宫；而文化类小游戏则是将著名的艺术品（如《蒙娜丽莎》）的碎片拼成原作。



游戏的Alpha版，这款游戏的代言人正是Sid Meier自己


网页版“文明”，你不能对图像要求太高

PC/PSN/XBLA

哥谭市——群魔乱舞

■Gotham City Imposters■射击■Monolith Productions
■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011年

从名称不难看出这是一款“蝙蝠侠”题材的网络大乱斗游戏，我们甚至可以猜出参战双方肯定是蝙蝠侠与小丑各自率领的马仔们。游戏的规则其实只是传统FPS网战模式的翻版，比如所谓的“心理战”类似于“埋包”，唯一的不同在于炸弹被一台洗脑机代替了，小丑阵营需要将这台用于发动精神控制的装置布设到地图上的指定位置，而蝙蝠侠阵营则需要破坏对方的行动。

本作的真正乐趣在于它将“蝙蝠侠”世界观中那些耳熟能详的英雄与恶棍变成了两派玩家扮演的对象。每个角色的辅助装备和特殊技能都将贴近其漫画形象，即便是一般的枪械用起来功能也很不一样。


光凭对垒双方的阵容，就让人热血沸腾了！

PC/PS3/X360

赛道狂飙2——峡谷

■TrackMania 2: Canyon■在线竞速■Nadeo■Ubisoft
■2011年7月

Ubisoft曾经宣布过名为ManiaPlanet的大型在线游戏项目，计划在ManiaPlanet平台上推出一款竞速、一款射击和一款RPG。两年过去了，除了《赛道狂飙》同玩家们见面外，其它作品还不见踪影。在E3前夕，Ubisoft公布了“赛道狂飙”的最新作《峡谷》。本作依然是RAC网络游戏通用的“简单粗暴”风格，爽快的操作、刺激的速度大战和有液氮加速喷出的蓝色尾焰与车体碎渣交织在一起十分壮观。

本作仍旧允许玩家自定义赛道，整个游戏世界是一个沙盒化的“大峡谷”，玩家可用“逢山开路，遇水搭桥”的方法，根据山脊的走向和具体的地形设计赛道。在悬崖峭壁上连续安排的发卡弯，或是在汽车不可能涉足的险要地形上设计出变态坡道……玩家的想象力，将让本作变成名副其实的沙盒RAC。


通过赛道的设计，你可以让这场飞车大战真的飞起来！


流光溢彩的夜间赛车

PC/PS3/X360

最后的曙光

■Metro: Last Light■射击■4A Games■THQ
■2012年

被玩家称为“俄版‘辐射’”的《地下铁2033》（Metro 2033），其续作名称并不是想当然的“Metro 2034”，而是“Metro: Last light”，这个直译为“最后一丝光亮”的副标题所指的，正是前作中被称为“人类生存关键”的面白小兵Artyom。

“冰雪消融了。”预告片中画外音所对应的是游戏官方截图中透露出的信息——地表的核辐射在减弱，核冬天即将过去，同以“第四帝国”为代表的反派势力的生存权争夺，要从黑暗而狭窄的地下转入地上。游戏方式上，本作的重点是纠正前作中犯下的一些致命错误，解决莫名其妙的潜入机制将排在修正列表的首位。P


再见，阴暗压抑的地下世界

从名称和包装封面来看，《为了祖国》是一部以苏联红军为主角的《钢铁雄心Ⅲ》资料片，而实际上，游戏依然是对二战的全景式战略模拟，收录亚洲、欧洲和北非在内的各主要战场和主要参战国。

游击队系统（Partisan System）是本作的新要素，也是迄今为止二战题材战略游戏从未涉及过的历史元素。本作中法西斯势力可以快速占领一个弱小的国家，但遭受入侵的一方依然可以对原先的领土发挥影响力，这就是建立地下抵抗组织。建立敌后武装的条件是政权机关健在（领土全部沦陷后可设流亡政府），并能支付用于维持抵抗力量运转的资金和资源。反法西斯联盟中的一个国家在解放另一个国家的过程中，也可以鼓动抵抗人员发动暴动以配合正面进攻。本作会重新加入“短剧本”性质的小型战役，给缺少时间的战棋游戏爱好者过过瘾。P


苏联红军势不可挡的战略反击


中国的抗日战争

PC

钢铁雄心Ⅲ为了祖国

■Hearts of Iron III: For the Motherland■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2011年7月

PC/PSN/XBLA

使命召唤——精英

■Call of Duty: Elite■射击■Infinity Ward■Activision
■2011年11月

每月2000万人次的登录数字，总共超过3000万的活跃用户人数……“使命召唤”系列是当之无愧的多人射击游戏的龙头老大。然而这些人在玩同一个系列，却分成许多独立的小圈子，没有统一的在线平台来整合这些用户资源，于是《精英》——CoD的在线增值对战系统出现了。无论你是想拿出《现代战争2》来怀旧，还是未来去《现代战争3》里对战，都可以通过个人账户登入《精英》，享受统一平台的方便快捷。你的账户拥有类似《黑色行动》中的“战斗记录”（Cambot Re-cord）功能，命中率、总击杀数、死亡数、擅长地图和武器都会在个人信息中保存。P



炫耀杀戮时刻怎少得了一个给力的回放功能

可以塞爆屏幕的海量无脑怪物、威力凶悍的武器，没有掩体、自动回血和固定脚本……英雄萨姆又回来了，即将推出的系列第三款作品自然不能将这一FPS的经典品牌进行简单的HD化，因为两年前Croteam就已经推出过“高清版”了。现在这款游戏在E3期间透露更多的内容

从最新透露的消息来看，本作的一个主要改进是加入了全息瞄准镜（预示着该系列要从“火力”向“精度”方向发展？），还有肉搏武器和贴身战，预告片中我们就看到Sam抡起一只大锤朝怪物脑袋上面横砸的彪悍场面。本作使用的Serious 3.5引擎将全面支持物理破坏，对海量的怪物，扑杀方式并非只有疯狂的扣动扳机，你还能用子弹和爆炸物制造“环境灾难”，一劳永逸地清除那些无暇同时顾及的无脑炸弹人和爬虫生物们。P



炸弹人之进化路线


本作中奇怪的敌人有很多都是系列熟脸

PC/PS3

英雄萨姆3

■Serious Sam 3: BFE■射击■Croteam■Devoler Digital
■2011年



罗特里克博士和忘却的骑士团

■ドクターロートレックと忘却の騎士団■冒险■Konami■Konami■3DS■2011年7月7日■日版

本作是以19世纪末的巴黎为舞台的冒险游戏，玩法上主要是解开各种藏宝图的秘密以及迷宫的机关，通过以上行为来推动剧情的发展。在游戏中，主角罗特里克是法国国家自然历史博物馆的一名考古学博士，沉着冷静，他所做的一切都是为了自己的喜好“解开谜题”为基础。另一名角色索菲·库贝尔坦是巴黎大学的大学生，开朗外向，作为博士的助手和他一起调查法国波旁王朝王室财宝的下落。游戏画风有些复古，主角的打扮在19世纪绅士中是很常见的。

也许你已经发现，无论是游戏的画风、人设、背景设定，还是游戏方式都与Level-5在DS上的名作“雷顿教授”系列非常相似。对此制作人冈村宪明解释说，本作并不是抄袭“雷顿教授”，而是从中受到启发，并希望“雷顿教授”能有新的续作，哪怕是精神上的。本作的游戏时间约为50小时，除了解谜，还将包括少许的动作成分，比如躲避洞穴中的各个机关等等，解谜中也会利用3DS主机本身的一些特点。P


你说风格是不是与“雷顿教授”相似呢？


博士的助手索菲·库贝尔坦



解放之刃雷克斯

■アンチェインブレイズレクス■角色扮演■furyu■furyu■PSP/3DS■2011年7月14日■日版

《解放之刃雷克斯》是一款3D的迷宫冒险类角色扮演游戏，光看它的制作阵容就可谓相当的豪华：音乐请来了担任“最终幻想”系列的植松伸夫，游戏监制为“露娜”系列的赤司俊雄，剧本方面则由“格兰蒂亚”系列的火野峻志来撰写，还请来了大批新锐的画师为本作策划和绘制人设。

作为一款原创的RPG，本作保证将有众多令人眼前一亮的新系统。比如“技能地图”是可以通过升级时获得的SP来学会新技能的系统，同类游戏中往往都是树形，而本作为环形，一名角色无法学会所有的技能，必须有所取舍。“解放系统”可以解开怪物们身上的咒缚，使之成为随从，为我方战斗。“领袖魅力”系统鼓励玩家快速地结束一场战斗，如果战斗拖沓或有同伴死的话这个属性就会下降，而积累领袖魅力可获得提高随从心情、降低解放怪物难度等各种益处。在游戏中玩家可组成一支4人作战小组，每名角色可带领4名随从，战斗中主人可以与随从发动连携攻击，而发动的概率则取决于随从的心情……P


本作中的环形技能地图系统


战斗中主人可以与随从发动连携攻击



星际火狐64 3D

■Starfox 64 3D■射击■Nintendo■Nintendo■3DS■2011年7月14日■日版

“星际火狐”是任天堂历史悠久的一个知名品牌，最早于1993年在超任主机上发布。《星际火狐64》发布于N64平台，是系列的第二作。《星际火狐64 3D》则是其多年之后在3DS平台上的复刻之作。讲述的是为了对抗邪恶科学家安德鲁夫，佣兵游击队“星际火狐”挺身而出与其战斗的故事。玩家将操纵各种银河中的交通工具，与佣兵同伴们并肩作战。

本作中玩家将在各个行星上展开战斗，而且前往敌方基地的形式很多样化，若是海战就开潜艇，陆战则开战车，空战开宇宙飞船，能够体验不同风格的战斗和多变的关卡。本作针对3DS主机追加了许多新要素，如利用3DS独有的内置陀螺仪操，实现一边移动主机一边操作（3DS模式）。不习惯这种操控的玩家也可以用摇杆来操作（N64模式）。除了故事模式，本作还提供了支持4名玩家同时作战的对战模式，玩家之间可展开异常激烈的空战，结果显示在下屏。对战模式支持下载功能，对应一卡多带，一张卡带可以和多名玩家一起进行游戏，但是不支持Wi-Fi对战，令人略感遗憾。P



游戏中的陆战也别有一番风情



本作支持4名玩家对战



闪电十一人 强袭者

■イナズマイレブン ストライカーズ■角色扮演■Level-5■Level-5■Wii■2011年7月16日■日版

本作是知名足球RPG“闪电十一人”系列首次登陆家用机的作品，利用Wii的机能，终于实现了全3D的足球世界，并最多支持4名玩家对战游戏，还支持体感外设。游戏在登场角色的阵容上将异常强大，除了TV版以及游戏中的知名角色外，还包括最近上映的电影版及魔兽版作品中登场的人气角色，《闪电十一人——王牙》中的强队王牙学院三人组、元堂守的曾孙卡农也会“穿越”而来，在本作集结参战。

玩家在比赛中控制一个角色，然后通过给其他队员下达指令来进行比赛。游戏操作很简单，B键射门、Y键传球或防守（取决于攻防角色转换），其它键中唯一有用的是R1，可以激活爆气状态，角色将会跑得很快，像个火球一样没人能碰到你。这个状态可以随时激活，没有任何蓄力时间。比赛中还会有角色Cut in。Cut in是一个近乎无敌的技术，在按住射门键的时候，下方会有一个表示蓄力的计量表开始闪烁，释放时进入Cut in，为你赢得必进球的机会。



游戏的操作十分简单，并支持体感



“爆气”了，谁也阻挡不了我



诺拉和时间工房 雾之森的魔女

■ノーラと刻の工房 霧の森の魔女■角色扮演■Atlus■Atlus■DS■2011年7月21日■日版

本作由Atlus开发了人气RPG“世界树迷宫”系列以及开发了“炼金工房”系列的两大制作团队一起制作完成。游戏的故事讲述的是一名拥有“导时术”能力的女孩“诺拉·布兰朵”，在世界各地展开冒险，结识新的同伴，达成人们的委托，最终成长为一名合格的魔导士。

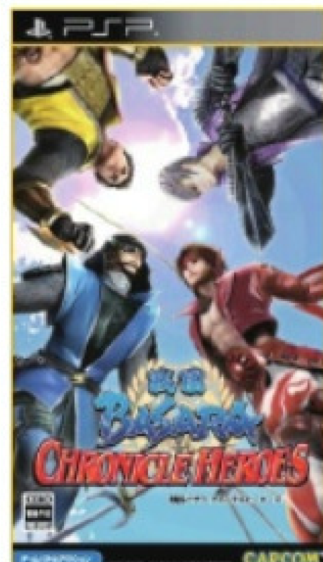
游戏中所谓的导时术，是一种可以操控时间的法术。比如操纵时间倒流会让花朵变回种子的形态，操纵时间前进则会让鲜花变成枯萎的状态。而使用导时术则需要通过一个名为“时分仪”的道具来进行，同时还需要用到红、蓝、暗、光、银5种“水溶液”。根据所制作的道具和数量的不同，所需要的天数和水溶液也会不同。运用这种能力，诺拉可以制作出当前世界时空中无法得到的许多道具。制作过程中所要用到的素材自然需要玩家在冒险的过程中进行收集了！游戏中的很多场景（包括意想不到的地方）都可以收集到素材，收集的素材还会随季节和场所的不同而发生变化。在一些比较危险的地方，还会和敌人发生战斗。



游戏中的很多地方都可以收集素材



在一些比较危险的地方，还会和敌人发生战斗



战国BASARA 英雄历代记

■戦国BASARA クロニクルヒーローズ■动作■Capcom■Capcom■PSP■2011年7月21日■日版

随着“无双”系列不断开拓全新的系列，“战国BASARA”系列的推出速度也有所加强。作为“战国BASARA”系列的续作，《英雄历代记》会增加新的武将、新的游戏模式和新的战斗系统，在游戏难度方面有所降低，更方便的是还可以导入前作的存档并支持4名玩家对战。

在新模式“天下一统战记”中，玩家将化身为日本战国武将，为统一天下而与日本各地群雄争夺领土，玩家可选择单独出战或是与同伴一起出战，胜利后可以获得该领地的财宝。在与敌对势力交战时，若能让特定武将彼此对战，就能触发在系列前6作中出现的“历战舞台”，重温之前那些著名战役的场景，这也是本作的副标题“英雄历代记”的意义所在。在战斗系统方面，对空战进行了大幅强化，使空战更加激烈，追加新的空中牵制技能使战略选择面更广。还新增了空中防御动作，在空中时如果看准了敌人的攻击在恰当时机进行防御的话，可以将攻击弹回。本作共有32名英雄登场，其中德川家康被分为“青年时”和“少年时”两个阶段。



玩家可选择单独出战或是同搭档一起出战



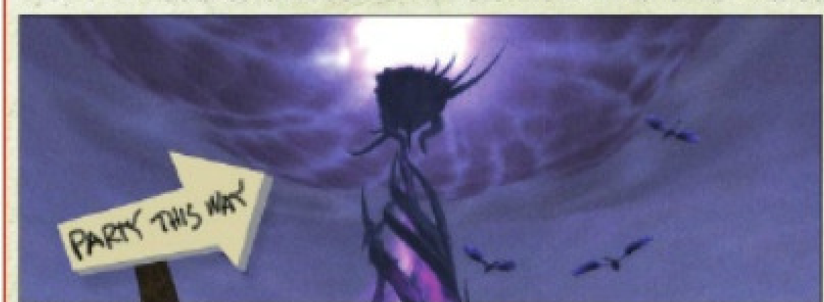
总共32名英雄登场，重温历史

头条新闻

■财报称《魔兽世界》用户数量减少5%

在最近一次的Activision Blizzard财务营收会议上，《魔兽世界》及其资料片《大地的裂变》是受到关注的热点。在财务营收会议的发布会上，与会者针对它们提出了比其他任何主题都要多的问题。财报显示，截止今年3月底，《魔兽世界》的用户数量为1140万左右。这个数字低于去年《大地的裂变》推出前所报告的1200万，减少了约5%。这个数字甚至低于2008年《巫妖王之怒》推出后达到的用户数量。虽然通常随着内容的过时，网络游戏的用户数量肯定会逐渐减少，但《大地的裂变》开放后，用户数量的减少速度要快于以往的资料片，主要原因可能是忠实玩家的疲劳感，以及新网游（如《RIFT》）的推出吸引了少量的“魔兽”用户群。暴雪在会议上承诺，会加快新的内容补丁和资料片的推出速度，满足玩家的需求。

■《魔兽世界》4.2补丁，部分副本削弱



一幅调侃这次削弱的漫画

在《魔兽世界》的4.2补丁中，伴随着新一级团队副本火焰之地的推出，黑翼陷窟、四风王座和暮光堡垒这3个过时的副本的普通模式将全面削弱，大多数Boss和怪物的伤害和生命值确定削弱20%。这既是暴雪的惯例，也是解决目前《大地的裂变》缺乏入门级团队副本问题的简单办法。不过，这些削弱仅限普通模式，而普通模式在4.2补丁以后会掉落普通的正义点数而不是勇气点数。4.2版本通过日常任务即可取得一些物等365的装备，英雄5人副本取得的勇气点数更可以换取不少378的装备，普通模式的359装备其实已经没有多大的吸引力，这次削弱也许主要是让没打过这些副本的玩家见见奈法丘加利而已。

■《魔兽世界》钥匙圈设计移除

暴雪在《大地的裂变》推出时已经删除了不少旧的钥匙，4.2补丁将彻底删除钥匙圈，只有外域和黑石深渊的一些任务钥匙仍然保留，会被转移到普通的背包里去。钥匙圈原是为解决玩家大量钥匙无处整理安放而设计的小玩意，如今轮回了一圈，虽是个小小的改动，但对老玩家来说却意味着很多。记得60级年代，钥匙的设计无处不在，每个副本都要一个人甚至全体队员完成漫长而困难的任务线取得钥匙，其中有包括最经典的黑石深渊“越狱”任务的黑龙公主巢穴项链任务线、黑石塔上层开门戒指的任务线等，而法师为了邮差掉落的博学者套装还要苦苦哀求团队打邮箱钥匙……

■《魔兽世界》跨服务器组队功能将开放

暴雪宣布即将开放跨服务器组队的功能，玩家将可以邀请实名制（Real ID）的朋友组队，一起排普通或英雄模式的5人副本。对方可以在不同的服务器上，但必须是同阵营的。暴雪表示，跨服组队在技术上是一项比较复杂的设计，将产生额外的资源消耗，因此跟远程拍卖行、手机公会聊天等功能一样属于另外收费的可选项目。

月评

■太难还是太容易？

《魔兽世界》的用户数过去一直在增长。每个资料片的销售速度和数量都创造新的纪录，资料片发售后用户数自然会达到新的高峰。印象里这是第一次听到不增反降的消息，5%可不算少了，这些用户足够让一个“魔兽”之外的顶级网游活得很好。

是的，3月初《RIFT》正式运营，成为这些年来对《魔兽世界》威胁最大的对手。其实大多数人是图新鲜，玩过的朋友表示，它也就是山寨“魔兽”，新意不多。如此看来，用户数量减少的根源还是自身吸引力的下降。那这应该归咎于《大地的裂变》吗？Curse.com认为，是新内容消耗过快让玩家无所事事。不过我倒认为，《大地的裂变》开放后，10人和25人进度合并、掉落统一，导致很多25人公会消亡，10人团队大面积崛起。之前在《巫妖王之怒》的最后阶段，野队G团都可以轻松碾压副本，现在就没有了。新资料片没有纳克萨玛斯那样的入门级副本，黑翼、暮光、奥拉基尔等战斗相对复杂，对团员素质要求高。有道是由俭入奢易，由奢入俭难，领惯了便当的玩家对这个风格回归的资料片的确需要一个较长的适应时间。

4.2补丁将把旧副本削弱成渣，给了大家装备小号的途径，另外用365装备和华丽的坐骑引诱“修仙玩家”花数周时间慢慢搞火焰之地的日常，再用战斗的史诗程度和难度都努力向奥杜尔看齐的火焰之地团队副本吸引高端玩家。一系列的调整能否焕发新的生命力，还要拭目以待。如果失败，恐怕后面的补丁和资料片再怎么努力，用户也会被更多更强劲的对手抢走。当然暴雪也不必担心，没准这是被自家的“暗黑”抢走的，今年暴雪嘉年华的焦点大概就是它了。P


副本笔记功能列出了“大螺丝”2.0版多个阶段的一大堆技能，玩家方面还有多个著名的NPC助阵，这会不会成为比巫妖王更经典的战斗呢？

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》4.2补丁火焰之地日常简介

4.2补丁的重点当然是火焰之地团队副本和2.0版拉格纳罗斯。不过，广大的休闲玩家距离378、392装备什么的很遥远，传说级法杖那更是渺茫的传说。我们关心的，还是火焰之地新增的日常任务集中地，最后取得那些365的奖励才是实实在在的。

日常简介

这个日常任务集中地结合了《燃烧的远征》中奎尔丹纳斯岛和《巫妖王之怒》中银色锦标赛的设计。相似之处主要是在外观上，随着任务的进度营地也会逐渐建设起来，所看到的地形和NPC会发生变化，但最主要的内容上其实还是银色锦标赛的套路。这个集中地没有独立声望，相关派系仍是海加尔山守护者，声望恐怕所有人都已达到崇拜了，关键是跟冠军徽记类似的世界之树印记（Mark of the World Tree），解开新的阶段、任务和奖励都要用它。

3个阶段

这些日常任务由3个阶段组成。首先，在暴风城/奥格瑞玛的公告板上接引路任务前往海加尔山的玛洛尼圣地（Sanctuary of Malorne）。协助玛法里奥打开通往火焰之地的传送门后，拉格纳罗斯的手下趁机发动了一拨反攻，德鲁伊们大伤元气，需要玩家协助收集资源以准备入侵火焰之地的再次尝试。这是第一个阶段，在海加尔山西部的重生区（The Regrowth）进行。每天有两套任务，最多可以取得4枚印记。其中第一套是两步的任务，完成第一步后自动接到下一步。每天随机出现5对任务中的一对，第二套每天出现两个任务中的一个。

积累20个印记后（开始的任务会获得8个，剩下的需要3天的日常取得），通过任务“Calling for Reinforcements”来解开第二个阶段。第二阶段由3套任务组成，每天最多可以取得14个印记。第一套是在Malfurion's Breach取得，每天出现3到4个任务。第二套任务是跟第一阶段的第二套任务共享的，新增的3个任务加上原来的两个，每天随机出现当中的一个。第三套任务在玛洛尼圣地取得，每天只有一个固定的任务——The Protectors of Hyjal。

在第二阶段集齐150个印记后，可以进行任务“Druids of the Talon”解开利爪德鲁依日常任务，或进行任务“The Shadow Wardens”解开暗影守卫日常任务。两者是共享的，就是说即使两者都解开，每天也只能进行其中一方的任务。解开后进入第三阶段，每天最多可以取得第二阶段的14个印记加上新任务的13个印记，一共27个印记。

暗影守卫的日常任务（括号中是奖励的印记数量）：The Forlorn Spire（2）；Solar Core Destruction（2）；Pyrorachnophobia（2）；Wicked Webs（2）；Strike at the Heart（3）。利爪德鲁伊的日常任务暂时没有资料。另外还有一个单独的日常任务：Some Like It Hot (2)。

奖励

在这个阶段积累够印记后，可以分别通过3个任务解开3个商人：“Additional Armaments”解开Damek Bloombeard；“Filling the Moonwell”解开Ayla Shadowstorm；“Calling the Ancients”解开Varlan Highbough。每个任务各自需要125个印记，但解开后的奖励全部用金币购买，不再需要印记，相比银色锦标赛的设计是个进步。锦标赛的奖励以宠物、坐骑为主，装备完全不吸引人，而这里的奖励都是不错的365装备和图纸等，包括团队副本外不太容易取得的强力饰品（都有特殊的视觉效果）。暗影守卫和利爪德鲁伊两方以及所有商人都解开后可以完成一项成就，奖励火护角鹰兽坐骑。限于篇幅，就不具体进行介绍了。



协助德鲁伊们消灭干扰的火元素，打开通往火焰之地的传送门



一个暗夜和牛头充满基情地背靠背对付入侵的火元素



动物神之一的Malorne大战入侵营地的Lord Rhyolith（火焰之地Boss之一）



需要收集20个世界之树印记，完成这个任务，才能解开第二阶段



一个日常任务需要召唤并消灭掉一只精英熔岩恶犬

头条新闻

■ 育碧软件宣布启动25周年庆典


25年来，育碧的游戏越来越多元化

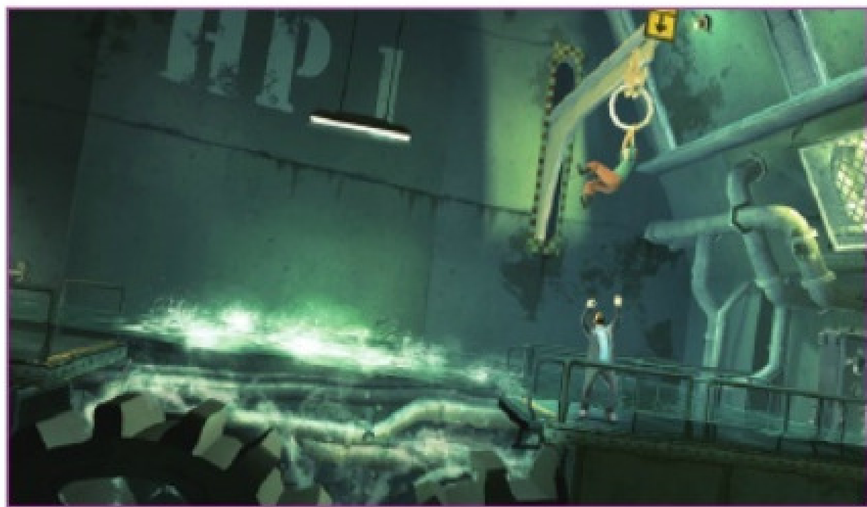
育碧软件于6月6日在洛杉矶剧院举办了新闻发布会，以此拉开E3的帷幕。今年的E3同时还拉开了育碧25周年庆典的序幕，为了庆祝公司这一重要的里程碑，育碧宣布于E3上发布迄今为止最强劲和最丰富的品牌系列，作品横跨各大游戏流派和平台，包括丰富的动作冒险和射击类游戏、健身游戏，网络游戏和适合家庭娱乐的休闲游戏。E3展期间，育碧还特别在洛杉矶会议中心外安排了一辆涂有“Rocksmith”标志的巴士，玩家们可乘上巴士来试玩《摇滚史密斯》这款新锐音乐游戏。育碧表示，这是第一款，也是迄今为止唯一一款可与任何一把真正的吉他相连的视频游戏。

■ 育碧软件宣布任天堂Wii U平台多款新作


如果算上传说中要开拍的“幽灵小队”电影，这个品牌突然之间就大爆发了

随着任天堂在E3专场发布会上公布全新掌机平台Wii U，育碧软件也公布了正在为Wii U开发的多款作品，其中有《刺客信条》（Assassin's Creed）、《疯狂兔子》（Rabbids）和《汤姆·克兰西的幽灵小队在线》（Tom Clancy's Ghost Recon Online），以及另外两款全新品牌游戏，包括专为铁杆玩家制作的Wii U独占的主视角射击游戏，以及一款为家庭设计的综合运动类游戏（这两款游戏尚未透露细节）。其中《幽灵小队在线》是一款免费的网络游戏，由育碧新加坡工作室开发，6月上旬已经开始封测，并将在2011年下半年进行更大范围的推广。玩家可在这款游戏中3个等级的“幽灵”中任选一个投入多人对战，而丰富的社交功能也是游戏的一大特色。育碧宣布将为玩家提供全套的服务，包括日常活动及游戏内容更新、自定义的游戏内容和实现实时维护。育碧之前为任天堂DS和Wii平台开发的多款游戏都销路很好，之后又成为欧美厂商中3DS平台的坚定支持者之一，如今为Wii U投入巨大精力也在情理之中。

■ 育碧软件宣布《丁丁历险记游戏版》


丁丁的身手可不比任何动作游戏明星差哟！

由传奇电影导演斯蒂芬·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）执导的电影《丁丁历险记——独角兽号的秘密》（The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn）即将在今年10月份上映，育碧软件将根据这部电影创作独立的游戏作品。育碧首席执行官Yves Guillemot表示，这是一款与斯皮尔伯格合作创作的“丁丁历险记”系列作品，开发团队将与影片制作团队紧密合作，还原出真实的电影版体验。从E3预告片中看，这款卡通风格的3D游戏走动作路线，游戏中玩家将跟随丁丁的冒险脚步周游世界。游戏预计登陆多个主要平台，支持Kinect和PS Move。

月评

■ 来自法国带着爱

在《大众软件》中旬刊今年推出的“失落的群星”系列里，回顾了许多名噪一时，又归于沉寂的游戏开发和发行公司。因为各种因缘际会，那些曾经闪耀的游戏公司都已经淹没在历史的尘埃里，有幸从上世纪七八十年代存活到现在，又具有影响力的游戏公司已经很少了。公司是死的，人是活的，一批一批的游戏人也许离开了黑岛，离开了西木，离开了SSI，可他们还活跃在业界，在新的工作室和新职位上打拼。这本是游戏业的常态。但也有一些人，几乎把半辈子都消耗在了同一家公司，为了同一个游戏角色奋斗终生。在育碧软件你就能看到这样的人，因为这家公司走过了传奇般的25年。

育碧软件成立于1986年，总部设在法国巴黎，这家由Guillemot家族的五兄弟建立的游戏开发和发行公司，在25年时间里走出法国，实现了国际化，成为世界上最大的电子游戏开发和发行公司之一。育碧首席执行官Yves Guillemot说：“育碧在过去的25年里，坚持发行一流的娱乐作品，我们将一如既往地保持我们既有的创新和拼劲。”这看似冠冕堂皇的话指明了育碧的方向，在他的领导下，育碧在新世纪里彻底变成了一个国际化游戏公司，说它的游戏有创意没游戏性也好，说它的游戏越来越休闲也好，育碧的确在稳步前进。

说到这家公司的传奇，就必须提到Michel Ancel。17岁时，他作为原画师进入育碧软件，但他其实能够自己制作游戏Demo。这个多才多艺的人如鱼得水，1995年他创造了《雷曼》（Rayman），2003年是《超越善恶》（Beyond Good & Evil），2006年还有《雷曼——疯狂兔子》（Rayman Raving Rabbids），2011年则是《雷曼——起源》（Rayman Origins）。他在这个公司已经待了22年了，他见证了育碧的历史。P


如果要用一个角色来庆祝育碧软件不平凡的25周年，没什么比“飞机头”更合适的了

PC

纪元2070

■Anno 2070■模拟建设■Related Designs/Blue Byte■Ubisoft■2011年■湖北Morgana

它保持了数字加起来等于9的传统，但这反差你不嫌太大了么？

今年流行游戏背景大穿越？以建设中世纪城镇为主题的“纪元”系列，游戏时间往前一跨就是600余年

系列的粉丝们看到新作的截图时是不是整个人都“斯巴达”了？话说本作是由开发过系列前作《纪元1404》和《纪元1701》的Related Designs以及以开发“工人物语”（The Settlers）系列而闻名的Blue Byte工作室联合开发。这两个工作室都酷好制作中世纪题材的游戏，这次一齐“近未来”了一把，你们感觉如何感觉如何了呀？

游戏背景从前作的文艺复兴时代欧洲来到了2070年的未来，好处是玩家可以建造规模更宏大的城市，其疆界的广阔将使前作望尘莫及。但由于受到全球气候变暖的影响，曾经丰饶的陆地变得完全不适合人类居住，人类必须适应日益升高的海平面。这使得玩家在游戏中建造自己的帝国时，不得不面对大量生态学方面的难题，必需牢牢掌控最新的科技，才能让自己的帝国得以发展。本作将会赋予玩家一个全新的动态世界，根据玩家所选择的资源以及发展方向，游戏的世界也会最终变得截然不同，比如建筑的外形、人口等都会受到影响。你可以专注于重视工业发展、讲究效率的大亨模式，制造出与现代无异的钢铁混凝土丛林，也可大力强调生态保护，最后发展出可持续发展的节能模式。

在玩法上，本作将会包含战役模式（即传统的过关模式）以及沙盒模式（无限制地修建自己的帝国），还新增了与全世界玩家互动的多人模式，这可是系列首创，但有关多人模式的具体内容现在尚未透露。本作所采用的引擎将是Related Designs工作室在前作《公元1404》基础上所改造的新版本，被前作波光粼粼的水面震惊的玩家现在会看到更出色的光影效果。在宣传视频中，我们看到高科技的现代化城市建立在葱郁的丛山之中，淡淡的柔光效果将建筑物渲染得更有科幻味道。游戏中不乏充满未来感的建筑和交通工具，还给了灯火辉煌的“熊猫号”游轮一个特写，这都很有趣。可本作这种翻天覆地的变化也给了系列的粉丝们一种前所未有的陌生感。是福还是祸？众粉丝纷纷预测“前途凶险”。毕竟让那些喜欢中世纪的家伙爱上未来虚幻，还是挺难的。


背景“穿越”到2070年，看到截图你震惊了么


大亨模式简直就是在毁灭地球


节能模式的未来颇有回归中世纪的味道

头条新闻

■《质量效应3》相比前作进化巨大

EA与BioWare在本年度E3展上开设了《质量效应3》（Mass Effect 3）的试玩专区，邀请媒体亲自体验这款科幻题材ARPG。试玩从赛拉瑞人（Salarian）的家园Sur'Kesh开始，指挥官Shepard的任务是护送一位Krogan公主安全离开。在任务过程中，需要在空间站与塞博鲁斯（Cerberus）的部队正面遭遇。按照海外媒体的说法，这段流程的试玩反映了相当多的新作的改动。如在战斗更加TPS化的指导思想下，人物的移动更灵活、细节动作更多，操作也比以前更顺畅；瞄准系统得到很大改善，前两作中一直较弱的枪械打击感也有了大幅增强。这些变化让新作里边移动边射击的确成了可用的战斗方法，而不是像以前那样只能在藏身点里顽抗到底。此外，海外媒体还指出，本作的确将支持多人模式。细节上，据称会包括夺旗、团队竞赛等普通对战模式，支持4人合作，玩家可以从6种职业中选择角色或使用预设的职业组合，开始游戏；有人物等级概念，可以升级和购买新的武器、道具。《质量效应3》将于2012年3月6日在PC，Xbox360和PS3平台发售。


除了打枪有进化，现在还可以使用多种手雷哟！

■《极品飞车——狂飙》更加GTA化

EA在E3展示的新作《极品飞车——狂飙》（Need for Speed: The Run）显示了更多的GTA化倾向，准确地说，本作展示的是GTA式游戏架构与QTE操作的一种结合。E3试玩片段中，玩家扮演的主角Jack先是驾车在城市公路上躲避警车的追捕，在发生了严重的汽车碰撞后，Jack丢下自己的座驾，在系列中首次打开车门，徒步奔跑试图摆脱如潮的城市警察。奔跑过程中完全用类似《暴雨》（Heavy Rain）的固定脚本+固定摄像机镜头来实现，系统会演绎预设的脚本让主角在公路、摩天大楼的楼顶飞奔，中间需要自动以跑酷动作从一座大楼跳到另外一座大楼的楼顶，当中的关键操作以《暴雨》式的QTE提示键来实现。如果途中与警察遭遇，还可以将QTE用在“战斗”中。


是的，这关键一跳，要按对瞬间闪现在屏幕上的键位

■《战地3》配置要求陷疑云，设计师称不会太高

《战地3》（Battlefield 3）的设计师Gustav Halling在他的博客上透露，只要能玩转《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2）的玩家，就基本上可以跑动《战地3》，这似乎打消了一部分玩家的疑虑。因为近日曾有报道称，《战地3》不支持DX9，在硬件要求上会基本无视低配置玩家，而运行《叛逆连队2》仅需要GeForce 7800GT或ATI Radeon X1900级别的显卡即可流程体验。EA在E3上重点展示了《战地3》的多人对战部分，并针对多人游戏推出了Battlelog服务。《战地3》预计于9月份开始Beta测试，正式上市的时间则提前到了10月25日。

月评

■ 抢钱，更要抢人

EA打击Activision的连续剧还在持续上演。过去几年里，不仅EA高层在不同场合吹风，口头上为自己的FPS游戏鼓劲，他们也的确在为抢夺这个市场进行实际的准备。而且在竞争白热化的时候，不惜舍弃眼前的利益，作出亲善玩家的举动。

事件的起因是Activision新近推出的《使命召唤——精英》服务项目，这个收费的在线增值对战系统，最大的作用是统一了CoD系列的玩家，让他们进入一个可以无障碍交流的平台，还能保留玩家的各种信息，比如让人具有成就感的战斗记录。但坏就坏在收费这一点上，很多人认为，Activision想凭借《现代战争3》和《精英》强行捆绑玩家，让他们只能在CoD里越陷越深，掏出更多的金钱去购买收费对战地图和DLC。

就在玩家“暴动”的时候，EA DICE也在E3期间宣布，他们将推出一个完全免费的数据广播服务Battlelog。Battlelog服务和《精英》类似，也会提供玩家数据统计、社交、好友管理、战队设定以及团队创建等基本功能，在某些高级功能方面，他们比《精英》做得似乎更好，比如完全免费的游戏内语音功能，这对对战的作用是不言而喻的。

我们很难猜测Battlelog原本是否计划收费，以及EA是否因《精英》遭到的冷遇而临时决定免费推出这个工具，也很难猜测以后的《精英》是否会推出更好的功能，以后的Battlelog会不会突然又宣布要收费了。但在这个敏感的当口，EA的免费午餐送到嘴边，说起来无疑比收费的《精英》要动听得多。况且EA未必会做赔本买卖，几年后，Battlelog庞大的注册账户数据就会变成EA无形的财富。P


提前上市，《战地3》漂亮的多人模式肯定会抢走《现代战争3》的不少用户

特别企划 深度游戏

DS/PC/PS3/Wii/X360

哈利·波特与死亡圣器第二部

■Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2■射击■EA Bright Light■Electronic Arts■2011年7月12日■湖北 参哒哒



“核弹级别的神作”《哈利波特与死亡圣器第一部》赢得了全球媒体33.5%的评分

来不及反思这个系列的得分“新高”，最后一部的“哈利·波特”电影版马上就要上映了，而与之配合的游戏自然也要赶紧推出。无论是原著还是电影，由于“哈利·波特”系列的人气颇高，游戏版一般都是“全机种制霸”，但本作和《第一部》都不会推出PS2或PSP版，EA为本作选择的发售平台还真有些奇怪。

在本作中，卷土重来的伏地魔已经染指霍格沃茨魔法学校，占领了魔法部，控制了半个魔法界，形势急转直下。哈利在罗恩和赫敏的陪伴下，不得不逃亡在外，隐形遁迹。为了完成校长邓布利多的遗命，一直在暗中寻机销毁伏地魔魂器的哈利意外获悉，如果他们能拥有传说中的3件死亡圣器，伏地魔将必死无疑。但是，伏地魔也早已开始了寻找老魔杖的行动，并派出众多食死徒，布下天罗地网追捕哈利。哈利和伏地魔的最终决战就此展开。

本作的游戏类型仍是与《第一部》相同的第三人称射击，采用了时下流行的越肩视角，还加入了准星和掩护系统。哈利的主要攻击方式仍是魔法，只不过操作上向射击游戏尽量靠拢。比如Confringo魔法就很像火箭筒，它可以对范围内的敌人造成剧烈的爆炸伤害，但发射的速度十分缓慢。而Expelliarmus魔法则像霰弹枪，需要充能时间，命中后能震退敌人。系列最著名同时也是最令人生畏的魔法钻心咒（Crucio）自然也会在游戏出现，只是没有那么恐怖而已，操纵起来更像是机关枪在扫射的感觉。虽然有着魔法的力量，但哈利本身是很脆弱的，需要玩家多利用场景中的障碍物来掩护自己，否则暴露在敌人的视野下很容易受伤，以致快速损血导致游戏结束。

本作的战斗成分也将居系列之最，玩家在游戏中的大部分时间都在与食死徒们战斗，操纵着不同角色会解开不同的魔法，比如操纵赫敏进行游戏时会获得“粉身碎骨”（Expulso）。这个咒语可以让目标物品爆炸。凤凰社使用“7个哈利”战术的时候，哈利就使用这个咒语攻击食死徒。制作组声称，哈利和伏地魔的最终决战将会史无前例的激烈，玩家需要熟练使用各种法术才能通关。


与疯狂的食死徒战斗

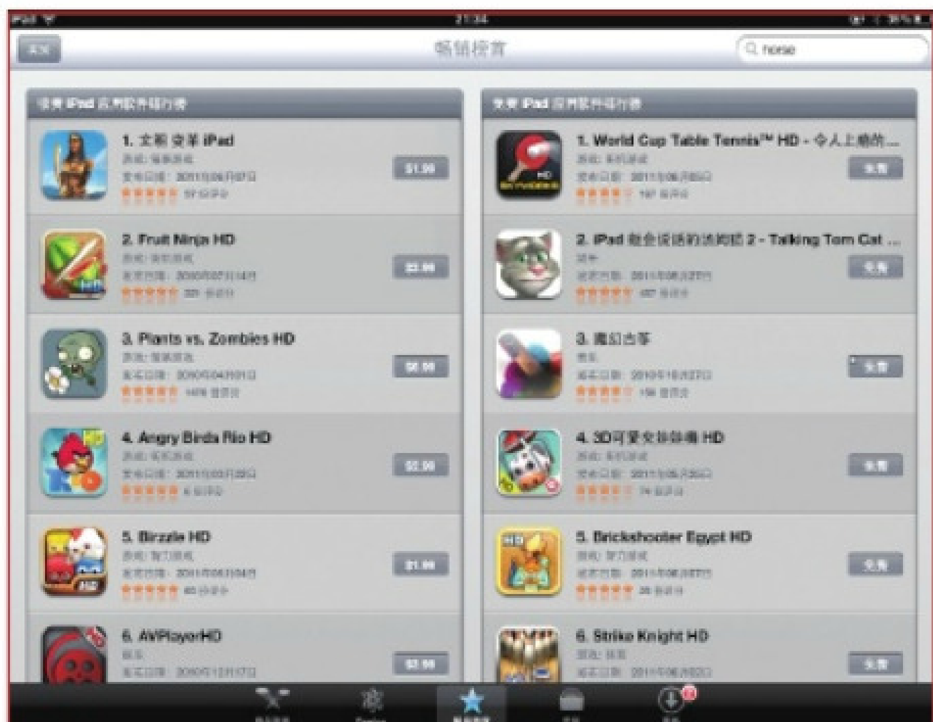

玩起魔棒射击来，金妮也不甘示弱


你仍可操纵不同的角色，也会解开不同的魔法

头条新闻

■《席德·梅尔的文明——变革》简体中文iPad/iPhone版正式上市

由2K Games中国工作室专为iPad/iPhone平台精心制作的《席德·梅尔的文明——变革》已于6月7日在App Store正式发布了简体中文版。这款游戏延续了“文明”系列的精髓，包含16种不同文明，并针对移动设备进行了多处人性化的设计。游戏首周以冰点价格发售，售价0.99/1.99美元，在发售后的一天内，即上升到App Store中国大陆地区销售排行榜的前列，其中iPad版更是成为销量冠军，显示了“文明”系列游戏在中国iPad用户中的强大生命力，也令2K Games中国工作室备感荣幸。


App Store的畅销排行

■《黑暗领域Ⅱ》发布E3试玩版


惊恐的餐厅女郎，周围透着浓厚的Cult味儿

由Digital Extremes开发，2K Games发行的漫画改编游戏《黑暗领域Ⅱ》（The Darkness II）在本年度E3上进行了更深入的展示。展示的Demo来自游戏一个已经公开的关卡，主角Jackie Estacado在小弟的簇拥下，走进一家意大利餐厅，妖娆的女郎在向他招手。但突然之间其中一名女郎的头颅被不知从何处飞来的子弹打爆，一辆汽车呼啸着向Jackie所在的座位冲了进来。餐厅变成一片火海，不明的敌人蜂拥而至，Jackie不得不拔枪连连射击——和前作一样，主角可以两手各持一把武器同时对敌人开火，采用流行的右键瞄准设计。而在整个关卡中，画面上独特的卡通效果也很好地渲染出了漫画的氛围。《黑暗领域Ⅱ》定于10月4日发售，登陆PC、PS3和Xbox 360平台。

■科比现身《NBA 2K12》游戏试玩


科比后来边玩边惊叹

在索尼的E3发布会上，NBA球星科比·布莱恩特（Kobe Bryant）作为“NBA 2K”系列的代言人现身会场，现场评价和试玩了2K Sports的年度游戏《NBA 2K12》。科比使用PS Move操纵湖人对阵迈阿密热队。在玩游戏的过程中，科比妙语连珠。“这款游戏太逼真了！比赛中，他们（湖人）对三角进攻的执行显然比我们在过去的赛季要好得多！”在游戏中的韦德命中三分后，科比的好胜心又来了，他开玩笑说：“不，忘了我刚才说的，这一点也不逼真。”《NBA 2K12》定于10月4日发售，预计登陆3DS、PC、PS3、PSP、Wii和Xbox 360平台。

月评

■相见和怀念

在上个月中旬刊的月评中我曾经说：“一些奇怪的游戏格调跨越了时空完美对接，你们很快就要见识Gearbox的又一款神作了。”当各位读者拿到6月中的杂志，看到《永远的毁灭公爵》的海报时，这款游戏已经有试玩版可以玩了。于是，关于“相见还是怀念”的种种玩后感就扑面而来。

14年的开发时间，3D Realms（游戏的片头还是把这家工作室摆在了很显眼的位置）除了换引擎之外，大概真的做得并不算太好，除了敌人的AI不够强大，Gearbox也不承担各种“校对工作”，导致很多人埋怨Bug的横行。还有很多奇怪的设定距离现在的时代可能有些远了，比如右键瞄准射击时，人物全无动作，只是把视角拉近；比如公爵跑步的时候没有喘息声；比如RAC关中毫无驾驶代入感的开车手感……千言万语汇成一句话：14年你们都想什么了？把精力全放在三俗元素上了？

可是关于以上的指责，有些上了岁数的玩家会指出：“毁灭公爵”系列不过延续了DOS和Win95时代的一些传统而已。”不是游戏太次，而是某些人的看法有问题。如果你能把DNF看成是一个外表套用了现代化引擎而内心依旧传统的枪枪枪游戏，那么所有的问题都不是问题——右键瞄准一定需要人物有动作？你大概最早也就玩过《荣誉勋章》吧！因为各种跟风和流行趋势，FPS变成了今天的这种面貌，固定脚本和自动回血大行其道，但十几年前甚至七八年前的FPS还远不是这样。宽容一点，DNF既是一个有些稍微落伍的破落贵族，也是一个难得的古旧样本（虽然也一定程度上改良过），它让我们反思十几年来FPS游戏的变革中，到底哪些东西可取，而哪些东西流行得有些过了。P


对画面的担心其实是多余的，而在这场Boss的最后，还有QTE这样“前卫”的设计等着你

PC/PS3/X360

幽浮

■XCOM■2K Marin■2K Games■射击■2012年3月6日■江苏 防弹手柄



扭曲的外星人总有许多扭曲的武器

上世纪60年代对美国人来说是最好的时代，经济高速发展，航天探索以一日千里的速度向前发展

60年代同样也是最坏的时代，冷战阴云弥散全球，美苏两国剑拔弩张。太空、阴谋、威胁、恐惧、科技，促成了UFO题材在这一时期的诞生与蓬勃发展。新的FPS版《幽浮》不仅仅要为玩家补完系列故事的“前传”，还要将鲜明的时代特征传达给玩家。2K Games在E3发布会上展示了一个发生在军营中的任务，XCOM部队主管Carter需要带队营救名叫Weir的科学家。在任务开始前，我们看到了本作的队员和技能搭配系统：Carter可以选择两名队友，整个“捉鬼队”的全部成员（包括之前我们看到的那位负责简报的妹子Angela）都有两种Power（攻防能力），以及独特的Perk搭配。

就像去年E3演示中那座空无一人的小镇那样，这次的军营同样也只有空空如也的营房和操场。所谓的“异形”生物并不是实体怪物，更像是一种寄生体，它可以让宿主的身体转变为蓝色透明状，成为任其操控的僵尸。这种生物其实并不很耐打，近距离用霰弹枪一轰就化为一滩碎玻璃状残渣。不过敌人会利用掩体在中远距离同XCOM周旋，还会调用“无知地球人”前所未见的飞行武器发动空中袭击。

在谁也吃不掉谁的相持阶段，就需要利用队友具备的特殊技能来打破僵局了。比如一名眼镜男同伴具有“眩晕”特技，可让敌人陷入短暂的攻击不能状态，之后M3冲锋枪就能解决一切。

无论是M3、“汤姆森”还是M16步枪，这些动能弹武器在外星人眼中都如同儿童玩具，人类唯一的胜算，就是抢“老外”的武器再反过来打它们。因此，Cater在轰杀异形之余，更重要的是搜集外星人的科技碎片。按照“师夷长技以制夷”的思路去搞逆向工程，最终让主角团队用上领先人类科技数百年的超科技武器。但这样的“研发”会耗费一定的时间，你也可以直接拿起外星武器就开打。嗖嗖发射的能量光束、扭曲一切的时空漩涡将外星生物全部战翻的场面固然激爽，然而High完之后你手中的神器也会化为一根烧火棍……要短线投资还是要长线利益，就要看你的选择了。



Demo中出现的寻找Weir博士的任务



XCOM部队里充斥着擅长操起霰弹枪对轰的科学家



高科技特工还在用M3冲锋枪，谁让人类科技如此不给力

头条新闻

■《完美世界国际版》PWIC争霸赛7月打响

完美世界近日宣布，2011年全球PK大战——暨《完美世界国际版》PWIC（Perfect World International Championship 完美世界国际锦标赛）全球争霸赛中国赛区单服选拔赛7月打响！



赛事详情

据记者了解，此次的选拔赛将从《完美世界国际版》所有服务器中的精英战队中选拔，他们将参与到这场恢宏、刺激的PK大战之中。最终每个服务器将通过单服选拔赛决出两支代表服务器的最强战队，参与到后续更为激烈的跨服PK大赛中！在众多强力战队中，谁能成为单服冠亚军？你看好的战队是否也在其中？比赛正在进行，你可以随时加入，也可以时刻为他们加油助威。

■《武林外传》江湖技艺惊现武林达人秀

完美世界近日宣布，旗下的《武林外传》将于近日开启“江湖达人秀”活动。据悉，《武林外传》游戏中聚集了众多江湖高手，是真正那些身怀绝技的人。完美世界此次的“江湖达人秀”活动正是为他们而设置。玩家可以通过“江湖达人秀”活动展现自我，将非同寻常的一方面展现给所有人。参与“江湖达人秀”活动的作品包括视频作品、音频作品、绘画书法作品等，尔后官方将会统一制作成视频在专题页面上展示，除此以外，对于入选的选手，官方还会给予许多奖励，让参与者名利双收。

■《笑傲江湖》黑盒测试完美落幕

完美世界旗下的武侠网游《笑傲江湖》，于6月5日开启了“黑盒测试”，首次从玩家的角度，对游戏独创的武学系统玩法进行了全面测评。作为继公司内部品质测试后的第二个重要考核环节，本次测试中玩家所提出的各种意见和建议尤为珍贵。据悉，《笑傲江湖》武学体系的8大独创特色，经过本轮测试，得到了玩家们很高的评价，更有玩家称其为“最具江湖武侠韵味”的游戏作品，足见《笑傲江湖》武学系统的强势。


黑盒测试PK赛第一名，美女玩家“灵均”

“《笑傲江湖》游戏很宏大，内容丰富。人物感觉很武侠，轻功很牛，门派武功非常多，打法上都有各自的亮点。不像是游戏，更像是电影大片。”黑盒测试玩家“骑士杨过”说道。参与测试的玩家对《笑傲江湖》中丰富的门派武学设计，给予了一致肯定。《笑傲江湖》官方表示，为了提升游戏门派的代入感，通过真人动作捕捉技术，共收录了上千种门派基础武功招式，并依据各自的特点分门别类，真实还原中华武学精髓。

目前已开放的华山、武当、少林、五仙、逍遥、唐门这6大门派，武功招式上都有自己鲜明的特点，动作设计上也着力贴合原著小说中的描写。因每个门派都有出众之处，所擅长的打法各不相同，使得玩家在门派选择上更自由，与此同时，每个门派武功还有多种流派套路分支，结合武器变形等元素，相同门派的玩法也不尽相同，任凭玩家随心所欲，驰骋江湖。

从本次黑盒测试反馈回来的玩家体验报告来看，大家对这一体系中的亮点玩法给予了相当的支持和肯定。相信随着武学系统的进一步成熟与完善，《笑傲江湖》对于武学精髓的表现也会更加完善。

月评

■完美梦想

完美在生活中是可遇而不可求的，忘记是谁说过：“有遗憾的人生才是完美的，有遗憾的事情才是真实的……”但我们每个人总是在不断地追求完美的结果，这一点不管承不承认，都是无法避免的状态。

就像是刚刚离开我们的高考、中考一样，都是每个国人在追求自己的梦想道路上必须经历的一道坎。至于每个人心目中追求的完美梦想到底是甚么模样，那只有每个人自己心里知道罢了。但是不管结果是不是完美，最终我们都会面临分别，和你所追求的事物分别。成功与失败，不外乎都是分别的由头罢了。

而这种看似悲伤的分别，却又充满了一种未知冒险的愉悦。或者你现在有些许痛苦，但是更广阔的世界，充满未知数的未来，岂不是更让人充满了追求的欲望？你敢说这种追求就不完美，这种追求就不实际？

完美世界追求的游戏应该就是和他的名字一样，是一种境界，是一个终极的理想。目前到底能实现多少，也仅仅就是一种理想的状态罢了。结果如何，大家是有目共睹，但是未来真正怎样，则充满了想象的空间。

反过来说，真正能实现自己完美梦想的地方，大概还是在虚拟的游戏世界之中。就像梦境一样，这里是由我们自己决定，体验另一种人生，或许完美、或许留有遗憾，就如同那首歌里唱一样——“那只是一场游戏一场梦”。P


艺术的表现也是在追求完美

新梦幻诛仙

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://xmhzx.wanmei.com/

■北京 小猪有点困

《新梦幻诛仙》觉醒三部曲

从《新梦幻诛仙》公测到现在，大量的活动以及任务系统的全面更新，让广大玩家的升级速度迅猛提升。现在就连新服务器上都有大批高等级玩家出现了，因此，觉醒成了必然之路。

一阶觉醒——65级

领取地点：京城

任务领取人：李诗若

任务相关NPC：红娘、李诗若、柳潇潇、无欢、普泓上人、伽罗煌、三妙仙子、南宫烈、刘大壮、斩风、道玄真人、斩夙

任务奖励：经验、储备金、修为奖励，获得一阶觉醒能力，1阶法印。

这一次觉醒要打副本“耀金龙窟”。所以不管前面的任务是不是单枪匹马的完成，到了这一步你都必须组队去了。有朋友一起去最好，没有的话在世界喊个队伍去。需求还是挺多，容易组人。打完之后获得金龙魂状态。之后与本门派师父对话后，选择“将金龙魂熔炼为符文”一项，可以通过此状态兑换本派符文。


一阶觉醒任务领取

二阶觉醒——80级

领取地点:天帝宝库

任务领取人：寒冰室—南宫烈

任务相关NPC：盘古、秦书生、云易岚、鬼王、鲛人族长、混沌

任务奖励：经验、储备金、修为奖励，获得二阶觉醒能力，2阶法印。

和一阶觉醒的道路相似，不同的只是要打的Boss。这次的副本换做了“暗涌龙窟”，Boss是水之巨龙。各种药水是不能少带的。后面还有比较牛的技能，会秒5人，基础伤害5000，暴击8000。这时候明白血多就是硬道理了吧。同志们，挑战之前先看看自己的HP基数。


探寻巨龙踪迹


耀金龙窟副本大战“金之巨龙”

三阶觉醒——95级

领取地点：青云门

任务领取人：道玄真人

任务奖励：经验、储备金、修为奖励，获得三阶觉醒能力、三阶觉醒影子、全新符文、100级龙魂套装之一。

据已通关玩家介绍，第一关卡他们历时3.5小时完成。三阶觉醒之路十分曲折，前面的剧情关卡也不少。第一战打七杀，然后要杀50个血舞妖魔。这个挂机便可完成任务。开镜子杀完交任务给镇妖大师。然后继续跑任务，跑到需要“树之玉”道具时候分头打，队伍用暂离即可。一个人打到就可以了。全队一起打没有分开打有效率。第二战要打4个怪。雷鸣爆弹100W血、已经受伤的小龙30W血、易受伤的小智35W血、心碎小康35W血。主怪最后杀，先杀小龙因为小龙的攻击太高了。过关后，要交60个被污染的戾气。当然这也算便当任务了。第三战，打附魂师70W血、垂暮之剑40W血、不成器的小剑40W血。垂暮之剑会混3，别的伤害都低。就是磨时间，不难打。打完以上三个大战才算是小过关，可以去打龙了。土龙有120W的血，会封、混乱，一上来就让人头疼得很。而后还会暴怒，暴怒之后他会使用无相咒，还有个秒3打1.2W血的技能，依次循环。除此以外，Boss还会冷刃斩月，对单人造成3W血外加2000蓝的伤害；另一个技能是秒宝宝的摘叶飞花技能。所幸的是这个任务只要活一个人就算全部人过关了，这是最后的救命稻草。记得带草看血，另外就是各种药品补给一定要足够。


深入了解巨龙觉醒秘密

结语

三阶觉醒不容易，但是觉醒之后是很厉害的。你想要拥有更强大的力量吗？那就赶快进入《新梦幻诛仙》进行“觉醒”，成为真正的战神，雄霸天下吧。


挑战三阶巨龙 觉醒你最强大的战魂

诛仙2
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站： http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 墨色七弦

《诛仙2》相逢相别皆此时

在注定的分离面前，我从不后悔与你相识。
在这短暂而美丽的岁月里，我只想珍惜与你一起的每一天。

去年6月，我以天华的身份，诞生于神域。正当我惊喜地打量着神农殿的时候，千城，那纤小而扎眼的怀光男子，忽而从我眼前闪过。出于对新种族的好奇，使得我一路狂追。他却故意躲闪——直到跑过半个神域，方才在砂河中驻足，然后故作疑问：“你一直追我干嘛？”我则实话实说：“我只是想看看你。”然后那个怀光男子嘿嘿一笑，淡定地摆起各种风姿，一边笑嘻嘻地说：“慢慢看。地方都给你选好了，爱怎么看都行——只许看不许摸。”那一瞬间，我有种抓起一只砂河鼋（砂河鼋（yuán）是作家萧鼎《诛仙》中描述的上古神兽之一，也是《诛仙2》中神裔门派烈山的召唤兽。）砸死眼前这小怀光的冲动。但为了砂河中无辜乌龟们的生命，我终于还是平静下来，细细地打量着眼前的邪佞男子。“这套装备不好看，换！”我毫不客气地评论，他欲哭无泪：“注意下我的等级，然后……再看看我的身材！”我以沉默回应他的评价，他终于还是无奈地妥协：“好好好，我们练级去，然后我换给你看，好不？”新世界浓郁的异族气息里，我和那个叫千城的怀光男子一起，在神域奔走练级。

相逢

同样在6月的时光里无所事事的我们，几乎可以说是出入成双。看着我一次次换上新的装备，千城始终感慨着同一句：“衣服真漂亮，可惜这脸……”而我看着他一次次换装备，也是以不变应万变的一句评论：“身材真是好，可惜这人……”每次换完装备，我们都会停下任务，找个没人的地方，边看风景边闲话。渐渐的，每天上线后，他都会超过我几级。渐渐的，我不再每天跟他一起任务。然而每天上线后先找对方闲聊的习惯没有变。我依旧拨弄着琴弦，在庙会的云台边徘徊，他依然会突然出现在我身后，在我没有发现的时候静静看着我。

当我终于90级的时候，千城带着我跑进了幻月洞府。这个在小说中让我迷醉，而我却没能踏进过几次的地方。“跟着我跑，别落下了。”他悄声嘱咐。狭隘的门厅里，只有我俩的身影，这气息，在陡然让我想起从前一起任务的场景。

守护

之后的每一个夜晚，我都跟着千城跑去幻月洞，然后安心地在角落站到天亮。因为千城始终护着我，以至于很长一段时间，我竟然不知道幻月洞府中的怪物会来打我。当某一日我稍稍发呆而忘了跑过去的时刻，陡然看到血条燃烧起来。我悚然一惊，开始狂奔，慌不择路下，看到小地图上的黄点渐渐远去……“安然？”队伍界面，他也是一愣。我无暇回答，也无暇召唤坐骑，只能在狭隘的通道里乏力地躲闪，一边猛的灌药。直到小地图上代表他的黄点开始接近，他的身影出现在我的视野。然而他即便狂奔到了我的身边，亦无法阻止怪对于我的仇恨。我无力地躲闪，却忽然看到他的镰刀在阴暗的过道中飞舞。我茫然飞奔出几米，待停下步子转身回去的时候，他已倒下，怪物则心满意足地转身走了。

看着他躺倒在冰冷的地上，我一阵感动。再次回到每个夜晚我们占据的地方，我依旧倚着角落，而千城也如以往一般，挡在我身前，尽管漂浮在空中的我比他高了一个头。他凝视着我，又叹息连连：“以后要是我不在，谁保护你啊。”相伴数月，忽有此问，我不禁一愣，陡然思考起一句“天下无不散之筵席”。他看了我半晌，又似是自语：“明天开始，我得帮你找找人，看看能不能把你这笨妞嫁掉。”我依然沉默，心中则思考着离别。或许于每一个人而言，离别都是必然的终点，然而当你思考起这事的时候，又无法避免感伤。


神裔诞生之地-神农殿


砂河


冷酷的怀光


帅气的怀光

离别

很多次，朋友都催促我们去找月老，许下永久的誓言。而我们都吃吃笑着，避而不谈。并不是我们另有所思，只不过在这份情谊与注定的分离面前，我们思考的更远。我们都害怕自己先一步退出，然后让另一方继续在这个世界中孤独。又或是明白，月老的一缕红线根本牵不住彼此。若是一方先行退出，是否会在某日归来时，收到一条令人心碎的系统消息……但的确从那天起，我打发宣纸的征婚信息被千城撒花顶了上去，他的朋友也开始在他的引荐下熟悉起我。我则始终微笑以应。心若杯子，装满了这一杯水，在倒出之前，是容不下别的。我不知千城是否明白，然而他渐渐也失去了热情，只是隔三差五地旧事重提。当然，结果可想而知。

我们依旧每天聊着，打闹着，从曾经并肩走过的神域，到美轮美奂的天空之城……当为爱成神的世界开启，我满心欢喜地等待着他的到来，却意外地收到他在前一夜留下的信息：以后可能没空来了，笨妞，你继续好好玩，有空我回来找你。那一刻，我忽然不知新的世界里，我能寻找谁。联系了他的朋友，却也仅仅知道他换了工作，或许是真的没空来了。我一阵失落，然后闷闷地站在周一仙面前。我不知该找谁的队伍，因为在从前，千城肯定会组我。为爱封神，我并不知我封神是为了什么，只是觉得他可能回来找我，于是，我继续玩下去——依旧循着他和我，一同留下的足迹。

日子一天两天过去，我渐渐忘了我在等待他。日子一个月两个月过去，我渐渐忘了我还有个等待。我开始和新的朋友一起战斗，虽然同样是怀光族，那镰刀却亮上许多；我开始踏入全新的地图，迷雾重重的蟠龙峰里，不再有他的足迹。

求婚

“到你这级别还单身的天华妹子真是稀有。”好友薇薇一直说我是稀有品种，“清零对你挺好的，你说呢？”“嗯。”我简短地回答着。清零，那个在蟠龙峰上遇见的男子，那个总是挥舞着环刃，欢快无比地陪我砍兔子的男子，的确挺好的。我苦涩一笑，想起第一次遇见他——那时候我艰辛地用音声摧残兔子，然而无论我多么努力地拨弄琴弦，兔子们就是坚挺地在我眼前蹦跶，迟迟不肯倒下，然后清零从边上跳出，轻松地用环刃解决了兔子们。之后的日子，他每天都会陪着我，跑遍蟠龙峰。不同于千城的默默相伴，和清零在一起，我们总有说不完的话，天上地下，无所不谈。“你嫁给他得了！”薇薇猝然说起，我一怔，脱口道：“你难不成让我去求婚么？”薇薇顿时两眼放光：“你答应了？哈哈！当然是清零让我来问你的！”我默然，而薇薇已欢快地去通知清零了。

礼成

之后，我开始筹备婚礼，一切如所有人预料的，我和清零，最终选择在十一线结束我俩的单身。从十点开始，我就一袭红衣，站在月老面前。静静地等待着十一点、十一分、十一秒这个时刻的到来。我看到好友上下线提示不断，然后一个个心形图标出现在小地图上。我看着一个个熟悉的名字出现在十一线的提示……直到忽然看到千城的上线信息。竟然……也是十一线。

我敲击着键盘的手指僵住。想起很久以前他说的一句话：以后咱们两个光棍，可以长期驻守十一线。点开对话窗口，敲下“你回来了”四字，却如何点不下发送。婚礼的祝福，将河阳的当前聊天窗口占领。漫天的烟火，笼罩了一切喜与悲。我开着窗口，却始终不言，直到他上线五分钟后，才看到窗口忽然跳出一行字：正好一年，想回来看看你，真巧，赶上为你祝福。

我依旧不知说什么好，目光却落在身边同样红衣的清零身上。

“笨妞，终于有人要你了。那我也放心了。以后我可能都没空玩了，你继续好好玩。祝你快乐。”最后一行字，然后是下线提示。

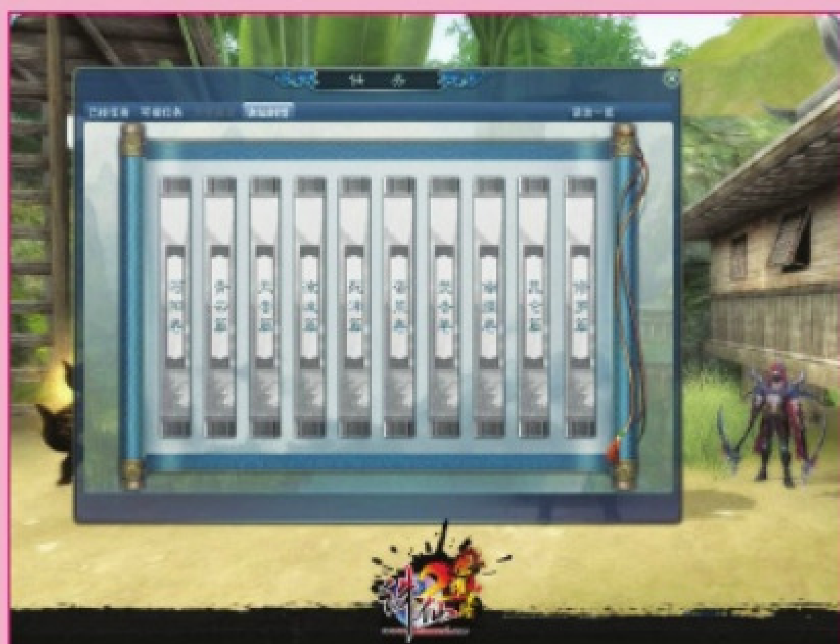
结语

迷蒙地微笑中，我忽而想起，除了我的诞生与结束单身，这个日子还承载了更多——与千城相逢、相识、相别，即便远去，却依然无法忘怀的一切。


神域花海


河阳城，月老前的寂寞


令人潸然泪下的割肉救子的故事


唯美卷轴式任务界面，为你讲述经典诛仙剧情


神秘地图九渊狱海的挑战

赤壁

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg.wanmei.com/

■北京 紫烟

《赤壁》全新6v6竞技联赛

《赤壁》全新版本竞技场的出现让玩家找到了体验激情和快感的场所，在这个全新竞技场中，玩家将感受到联赛的晋级制度所带来的对阵和挑战的快感，这个竞技场的设置不仅仅可以让玩家在比赛中增强自己PK操作的能力，也让玩家在比赛中积累跨服赛的经验。

《赤壁》一个战争型的游戏，一个具有强烈对抗感的游戏，无PK惩罚的阵营模式让众多的玩家在PK中找到了乐趣，实现了自己的价值，可是毕竟这种遭遇型的PK很多时候不能尽兴，大型的国战又因为各种大局观念而不能很好的击杀，这让渴望激情的玩家很是苦恼，他们渴望有一个地方能够尽情的展示自己的魅力，当然你会说——跨服比赛啊，那个是最具有实力的比赛。诚然，跨服比赛是《赤壁》最顶级的赛事，但是每年只有一次，时间短，参赛人数有限制不能尽兴，如果有一个场地能够让玩家每隔一段时间就能痛痛快快的打一场就好了，《赤壁》全新6v6竞技联赛满足了玩家们的这个需求。

竞技场的设置

想要组建竞技队伍不是一个简单的事情，玩家首先要到达英雄等级，因为低级玩家是没有参赛资格的!

至于装备方面而言，至少评分要在300名以前的玩家才能创建竞技队，所谓的装备评分就是根据你的装备、战魂、护卫的属性得出的分数，这个分数也是玩家竞技实力的一种体现，这种设定也让竞技场真正成为一个高手较量的场所，而不会出现小号给大号刷分的情况。

竞技队伍的建立和加入

每周一的00:00至周五23：59可以由符合条件的玩家来创建竞技队。进入装备评分排名的玩家可以在竞技场管理员处创建竞技队，而不符合条件的玩家则看不到这个选项。要创建一个竞技队，必须先给你的队伍起个名字，这个名字一旦输入了就不能再修改。当竞技队创建成功之后，队长就可以招兵买马了，每个竞技队包括队长可以有9个成员，队长可以邀请你的亲朋好友加入竞技队，而当被邀请的人成为队员的时候，是不能再加入其它竞技队的，而且竞技队一旦组建，就不能轻易解散，只有队长才能执行解散命令，而且要有7天的反悔期，7天后才会正式解散。所以组建竞技队和加入竞技队一定要慎重，因为你一旦成为队长或者队员就要一直做下去，如果想离开就有一周的时间不能参加比赛。

竞技场的比赛设定

每周日的00：00 至每周日13：00为竞技赛的报名时间，正式比赛为周日的14：00。每周最多有128支队伍报名，每周六按照队伍的装备评分排行榜来设定周日的比赛顺序，队伍装备评分总分：将竞技队中分数最高的前6位玩家的装备评分分数加在一起，队伍人数不足6人的全部加在一起。队伍装备评分总分排行榜：每天更新一次，周六更新的数据作为周日排队的评定标准。

把所有的参赛队伍按照装备队伍装备评分总分排行榜将所有的队伍从高到低依次排列成1～128个小组，然后分别按照1～4的顺序轮流将队伍分配到ABCD四个小组中；每个小组之间按照顺序进行配队进入正式比赛，也就是说，第一名和第五名比赛，第二名和第六名比赛，以此类推。当然这是第一轮，每个小组里要进行3轮比赛，如果没有那么多成员，可以轮空后直接晋级，第一轮比赛之后，每组相邻的两个队伍进行16进8的比赛，然后就是8进4的比赛，3轮比赛之后每个小组剩下4支队伍然后重新按照装备评分再来排队，第一名和第十六名比，第二名和第十五名比，然后这两支获胜队伍再比，以此类推，和职业联赛差不多，经常看比赛的话你懂得，实在不懂就去竞技场管理员那里看对阵表吧，总之这样比过4次之后你还存在的话，那么恭喜你，你是冠军了。


酣畅淋漓的战斗


流星雨般的技能特效


是不是有种一夫当关万夫莫开的势头


战场上的残垣断壁

竞技场比赛要点

竞技场顾名思义就是对决的场所，所以要用最强悍的队伍来击败对手。

进入竞技场之后，每方都会先到自己的复活区，在这里可以加好各种Buff，来等待正式比赛的开始，在比赛没有开始之前，每个队伍都不能离开自己的复活区。

在竞技场比赛中共有两种场景，一种是没有任何障碍和第三方的纯对阵场景，一种则是带有各种陷阱的限制型场景，随机选择。

比赛开始之后，双方进入比赛场地，每轮分比赛采取三打两胜制，每局4分钟，当每一方的玩家被对方全部杀死之后，则一局比赛结束，同时胜利次数+1，然后玩家全部回到复活点，开始下一局的比赛。也就是说，在整个比赛中，如何有效地击杀对手才是最重要的，在击杀的时候一定要相互配合，首先要集中全力杀掉最具有威胁性的对手，这样我们就会相对安全，然后再腾出手来击杀其他对手，当然你也可以才去1盯1的战术，如果你们的实力相当或者略强于对手的话。如果实力有差距，则要采取相应的策略，先将对方最具有威胁性的对手打倒，这样就有一定的胜算。还有一种比较猥琐的办法，如果遇到比较强力的队伍，而自己的队伍爪子比较多的话，那么能偷人就偷人，不能偷人就去偷建筑，总之在这个竞技场中，实力相差无几，最重要的是战术的配合和团队的协调能力。

如果每局时间到了，双方队员都互有伤亡却没有灭队的时候，则按照比较赛场里中心建筑的剩余血量来评定比赛胜利，剩余血量多的一队胜利次数+1。如果达到4分钟后且两队建筑剩余血量一样，存活人数多的一队胜利次数+1。

竞技场的职业配备：每个竞技队伍可以有9个人，但参赛队员只有6个，也就是有3个人是替补的，这个考虑第一是时间问题，这样可以保障比赛时的人数，第二就是队长可以利用自己手里的队员来配备队伍，根据自己的对手来选择自己出场的队员。以自己的长处去打对方的弱点，这是竞技场里获胜的关键，也是队伍配置的关键。比如对方百变弓多，那么我们这边就要准备一些让百变弓头疼的职业，比如爪子。如果对方近战职业多一些，那么我们就要多用用杖这样的控制型职业等等，总之要按照十八般职业之间的相生相克来组织自己的队伍，从而让自己的队伍保持胜率，还有一点是要注意的，只有参加比赛的队员才能获得奖励，所以队长在安排对队员的时候虽然要考虑格局，也要和队员征求意见哦。

竞技场的奖励

对于玩家来说，排名是对他们最好的奖赏，无论是个人排名，击杀人数排名还是队伍排名，都可以让玩家为之热血沸腾，尤其是全新竞技场的击杀人数排名，玩家杀死不同玩家的总数，每杀死一个玩家该数+1，相同玩家不重复叠加，这种积分方式可以杜绝送分现象的出现，当然在这种以装备积分排名来决定队伍的情况下，基本上作弊的可能性是没有的，这也是全新竞技场的魅力，这是一场真正的对决。

除了这些排行榜之外，每次打完一轮比赛，玩家都可以获得相应的历练值奖励竞技场积分，玩家可以使用竞技场积分来兑换游戏中的相关物品。

最最重要的也是我们最为关心的，竞技场的排名还关系着跨服赛的参加资格，只有在竞技场排名前100的队伍才能报名参加跨服赛的预选赛，所以若想让你的名字在跨服赛上出现，那么就从现在开始，好好的打竞技赛吧，既练兵又给自己机会，何乐而不为呢！


北邙皇陵恢宏巨制


战士——一个让人热血沸腾的职业


这里不是只有杀戮



带有“地支”标记的神秘地点


动态景观环境效果


具有动作竞技系统的Boss

头条新闻

■《神武》暑期版本“幸福人生”正式开放

《神武》暑期版本“幸福人生”已于近日正式开放，新版本的宣传口号是“有车有房有点田，生活乐无边”这也直接表达出了这个版本的核心内容。只要玩家进入游戏，就可以获得房子和庭院，拥有“私家花园”后，路砖、院墙、花圃、影壁等装饰品任你随意DIY，还能在庭院里栽花种草，养些小猫小狗，感受田园生活。



田园生活相当诱人

据悉，暑期“幸福人生”版本在坐骑方面全新推出了人、仙、魔三族各两种、共6种坐骑。人族坐骑“无畏战象”，仙族坐骑“踏雪龙马”与魔族坐骑“怒焰角狮”等一出场就成为众人关注的对象。

另外，此次全新版本幸福人生还开放了全新的帮派活动“降魔军团”，“降魔军团”带来了全新的未知迷宫法阵，而传说四凶之一“穷奇”将作为压轴Boss出现。除此以外，子女新法术也十分有趣，玩家可以带着自己的孩子去找门派导师打通他们的任督二脉，激发潜力，藉此可以学习第二个门派技能。强化打造系统和光武也于本次正式开放，让你的装备更好，闯荡江湖更轻松。

■《梦想世界》9部大片陪你过暑假

多益网络表示，《梦想世界》电影节将于近日开幕，9部网游大片正式推出，营造出一个具有想象力的暑假。据悉，此次公布的电影式副本与丰富的暑期活动，将带给玩家穿越古今的魔幻神话，进入全新的科幻世界。

据官方透露，电影节揭幕巨献包括《千里走单骑》《封神榜》《变形金刚3》《机械帝国》等等，玩家将与关云长过五关斩六将；或是重返殷商王朝，亲历《封神榜》上古人神之战；趁《变形金刚3》的科幻热潮，《机械帝国》太空激战高达和雷震天，火星上办个《非凡的婚礼》，7仔给你真爱的考验等等。玩家将在暑期的冒险之旅中接受国家使命探秘古文明宝藏；夏日深海作战寻宝，完成“加勒比海盗”式的征服，富有想象力的各大副本是暑期各位玩家必经的旅程之一。另外暑期档的大片还与新奇刺激的活动相互辉映，譬如魔幻世界的人魔大战等等。

■《梦想帝王》7月推出多项新玩法

多益网络宣布，旗下策略网页游戏《梦想帝王》继上半年推出iPhone版，成为首款可以单帐号跨平台使用iPhone、iPad、iPod touch等苹果平台和PC平台登录的策略网页游戏，且推出了“战争之王”“王牌军队”“舌战”等多项特色玩法后。于本月再次推出包括“群英会”“武魂”“联盟天赋”等多项新玩法，还有新兵种、新功能、新副本等内容。

据记者了解，最特别的新玩法当属“群英会”，它为以战争策略为主题的《梦想帝王》中引入了新对战方式，玩家可以与对手进行卡牌大战决高下。胜利是依靠卡牌和对战谋略，与兵力和等级都无关。而且每周活动还可与其它玩家进行舌战，看谁是第一“不烂之舌”。

“武魂”新玩法也是新开放的内容之一，玩家将在游戏过程中获得历史上知名将领的武魂。使用后可以学会相应名将的能力，比如名将吕布的武魂具有“飞将”技能，能大幅提升部队战力等等。除此以外，《梦想帝王》此次更新的还有很多其它内容，想要体验的玩家，可以随时加入《梦想帝王》的旅途。

月评

■影视与游戏的结合

近期电影是被讨论最多的话题之一，当然，并不是传说中的会有人鱼露面的《加勒比海盗4》，而是一部具有中国元素的好莱坞动画片——《功夫熊猫2》。

先不说影片拍摄的如何，要知道，早先我并没有去影院观看《功夫熊猫2》的打算，而是在看到了艺术家赵半狄发表于报纸上的广告——抵制《功夫熊猫2》的文化入侵后，才提起兴趣，将去影院观看《功夫熊猫2》列入计划之中。

平心而论，如果不苛求电影一定要有发人深省的意义，那《功夫熊猫2》可以说是一部好电影（抛开“文化入侵”的说法，其实我认为这种说法纯粹是他个人的自我炒作方式罢了）。流畅的动作，变幻的镜头以及超越《加勒比海盗4》的3D效果，我敢说这是今年上半年最好的一部3D影片了。

然而将电影的内容置于游戏中玩家会如何反应呢？多益的《梦想世界》在这个暑期尝了个鲜。《梦想世界》的暑期全新版本借着电影节的噱头拉开了序幕，先不说这上映的这9部电影的好坏，单单是让玩家体验电影的历程就已经很吸引人了。更何况还有即将上映的《变形金刚3》与玩家喜闻乐见的三国与封神题材的《千里走单骑》《封神榜》等内容（三国与封神题材都是国内厂商与玩家喜欢且乐此不疲的题材），不得不说多益的眼光独到之处，这种抛开了以往单调的暑期活动，而带给玩家一种新鲜的感觉，倘若多益要是可以配合最新上映的大片，做出各种及时更新的话，我相信会受到游戏中玩家的欢迎的。P



电影融入游戏中，相当显眼

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■上海 亢龙有悔

分析《梦想世界》术士坐骑技能

炽焰虎、水灵鹿、奔雷马、寒霜熊是《梦想世界》中的几种坐骑，坐骑有许多特殊技能，特点不一，但技能选择必须经过慎重考虑，一旦选择错误，会多走许多弯路，需要花更多的时间和精力来重新锻造。下面我给大家介绍一下术士在坐骑技能方面的选择。

坐骑不仅是大家的贴身好帮手，其绚丽造型与你走在一起，同样能给你倍添无数光彩，让你走在路上无比拉风。

坐骑技能选择

术士分为佛家、阴阳和术儒三种职业流派，由于术士在群P战斗中会成为敌人第一个攻击的对象，所以坐骑技能的选择要针对这个特点，避免术士首当其冲被敌人挂掉。

一般来说，术士的坐骑主要会选择以下的技能：

防御术：提高防御修炼2级、高级3级、专家级4级。

幸运：降低主人被必杀几率8%，高级12%，专家级16%。

幸运祝福：施展增益性法术时，有20%的几率额外增加3个目标，群P中不可缺少的技能。

幸运躲避：10%的几率躲过物理攻击，这个技能和帮派心法的躲避加起来，可以说是战士的克星。

法防术：提高抗法修炼2级，高级3级，专家级4级。副技能中的法力吸收也可以提高存活率。

法力吸收：受到法术攻击时，可以将伤害结果按比例恢复自身魔法值。

爆击：这个技能和魔导有着一样的性质，虽说主技能对术士没任何影响，但是副技能中都是好技能。

兽爆：提高召唤兽攻击的必杀率6%，这个技能对召唤兽影响非常大，和重创追击是最好的搭配。

重创追击：若召唤兽出现物理或法术必杀，则额外追击另一个目标，再次爆击可以再次追击。

后继者：如果队友倒地，则自身增加队友上限10%的气血和魔法，高级各增加15%，专家级各增加20%。首次触发后的3回合内不会再次触发。若队伍中队友同时死亡，则恢复效果将受人数影响而削弱。

祝福结晶：使用增益性或恢复性法术时，有20%的几率让目标提高攻修和法修2-5级，级别受魅力影响。几率较大，无论加血还是加蓝加力道，都会触发这个技能的效果。

召唤魔法：可以召唤一只霜月狼进入战斗，高级可以召唤狼人，专家级可以召唤影狼。每场战斗只能召唤一次。召唤出来的怪物血量都是非常高的，而且部分携带了特殊的技能。

再次召唤：持久战的必备技能，可以召唤一只怪物进入战斗，但是需要消耗双倍的力道和魔法。

恐怖召唤：在无召唤兽情况下，可以召唤更高阶级的怪物进入战斗。

结语

经过以上介绍，相信大家对坐骑技能有了一定的了解，在《梦想世界》，一只好的坐骑就是一个强大的好帮手，它所拥有的特殊技能能弥补你自身的不足，让你的战斗胜算大大增加。

想要在《梦想世界》中所向披靡，就必须拥有一只技能强大的坐骑哦。


《梦想世界》拉风的染色坐骑


梦想坐骑奔雷马


术士的坐骑技能需精挑细选


坐骑的战斗功效非同一般

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■北京 smth

《神武》幸福人生，有车有房还有田

在《梦想世界》里，每个种族和人物都有属于他们自己的故事，各种剧情任务能帮助你更深入地了解《梦想世界》，100级剧情“冰封的大地”则是讲述兔族的故事，这个剧情推出至今，仍有不少玩家未能完成，有人卡在某个地方过不去，有人缺少得力队友帮助，反正各种原因都有。

《神武》在这个暑假推出了暑期巨作——“幸福人生”，为大家带来了惬意的庭院系统，拉风的坐骑系统，给力的子女新法术，犀利的全新光武和强化打造，还有好玩的帮派新活动和新玩法，内容十分丰富。真的是有车有房有点田，生活乐无边！

庭院系统：幸福就是有点“田”

只要你拥有一间房，就能免费获得最新的《神武》庭院，拥有“私家花园”。路砖、院墙、花圃、影壁等装饰品任你随意DIY，还能在庭院里栽花种草，养些小猫小狗，耕个田，感受惬意的田园生活。

在《神武》中，拥有一座房子并不是一件难事，早已是人人都能拥有的东西，只要找到长安城的NPC“建房吏”申请建房，消耗少量体力和信誉，就能拥有属于自己的房子了。而且家里的装饰也可以随心所欲，床、地摊、挂饰等等，想怎么搞，就怎么搞，十分有意思！

而现在，每一位拥有房子的玩家都能免费获得最新的《神武》庭院，购买房子的玩家也能免费获赠最新的庭院。在这个“私家花园”里，你可以在里面添砖加瓦，发挥想象随意摆设，无论是地上的小路砖，还是院墙院门，都由你亲手设计和摆放，路砖、院墙、花圃、影壁等装饰品随你DIY，打造出具有独特魅力和个人风格的私家花园。

除了可以随意布置自己温馨的家，还可以在家门前种上一棵大树，养一盆名花。而种植物的过程，与现实也大致相同，你需要不定时的打理，为它们浇水施肥除草除虫子，如果打理不善，植物可能会枯萎哦。待种植成熟以后，还会有你意想不到的收获！

庭院里还会有一块小田地，各家各户都可以种菜收获农作物，西瓜萝卜哈密瓜、青稞玉米小麦等，好好打理它们，施肥、拔草、除虫就能高质高产。除了种菜，还能饲养鸡猪牛羊，或者养几只鹦鹉。试想一下：大黄狗追打小花猫，小花猫戏弄大黄狗，多嘴的小鹦鹉在旁强势围观，还有翩翩起舞的小蝴蝶……忙碌一天回家坐在庭院的石凳上观看这样的热闹景象，所有烦恼劳累也都变浮云了。

坐骑系统：幸福就是有辆车！

拥有一辆属于自己的爱车是不少人的梦想，而《神武》“幸福人生”共推出人、仙、魔各两种、共6种坐骑。它们一出场就震惊四方，成为众人瞩目的焦点。人族坐骑有可爱的“无畏战象”和憨憨的“兜率青牛”，仙族坐骑有帅气“踏雪龙马”和拉风的“赤背龙龟”，魔族坐骑则是彪悍的“怒焰角狮”和灵气十足的“魔灵火狐”。

坐骑并不是一出生就是那么拉风的。你不会想得到，它们刚出生的时候只是一只小巧可爱的“坐骑原神”，圆鼓鼓的身体，一蹦一蹦的，十分可爱。它们在你的细心呵护和培养下终于长大，成为一只拉风的坐骑，而你荣升为了有车一族！其实，每一只坐骑都有自己的独特魅力，有的擅长法术攻击，有的擅长武力攻击，坐骑的技能在PK战斗中能够起到意想不到的作用。

子女新法术：幸福就是儿女成才！

《神武》子女系统一直深受大家的喜爱，可爱的双儿，超萌的小白狐，爱捣蛋的小魔头同学等，每一个子女都给大家带来了不少欢乐。

而做父母最幸福的事情，当然是看到自己的一双儿女成才了！《神武》“幸


庭院系统


庭院里的田可以种蔬果


惬意庭院如桃花源


还能与庭院里的动物互动

福人生”推出的“子女新法术”可谓是十分给力，为子女提供一个提升能力的机会。所谓的子女新法术，就是子女可以学习当前门派的第二个技能，大家可以带孩子找导师，接受考验，激发孩子的潜能，打通孩子的任督二脉，成功掌握第二个师门技能。看着孩子发育成才，为人父母的不要提多开心了！

全新光武、强化打造：幸福就是有好装备！

有了好装备，当然要拿出来晒才爽了！这种“耀武扬威”的感觉真的是屡试不爽！本次“幸福人生”推出的强化打造系统，能让你的装备属性将更上一层楼。只要拥有强化材料，就能进行将武器装备进行强化打造，而强化材料在日常任务和活动中就能获得，并不难。实力的提升，这意味着，你耀武扬威的机会来了。

至于本次“幸福人生”推出的全新光武，别提有多拉风了！长鞭、短棒、法珠、利剑、朴刀、枪戟、双环、折扇8大武器的光武形象同时登台，无论是外观还是属性，都有了很大的提升。有的发出耀眼的银色光芒，有的好像有无数条光线围绕着武器旋转，如此“神器”在手，睡觉都是咧着嘴笑的！

帮派新活动：幸福就是打小怪兽！

对于奥特曼来说，幸福就是打小怪兽，这个暑假，《神武》“幸福人生”也给大家带来集体“打小怪兽”的别样幸福！全新帮派新活动“降魔军团”将带你走进一个全新的未知的迷宫法阵——“五行分阵”中。“五行分阵”拥有金、木、水、火、土5种元素状态，迷宫地图随机生成，每一次进入“五行分阵”遇到的迷宫都不一样的、扑朔迷离，一切都是未知状态。

而传说四凶之一“穷奇”，将作为压轴嘉宾，出演终极Boss！“穷奇”是九黎族遗留在世间的战争妖兽，是一个古老的传说，天神、怪兽、恶人三位一体的神秘Boss。虽然它外表看起来十恶不赦，燃烧着憎恨的火焰，但其眼神中流露出的傲慢，告诉我们，这是一个个性而智慧的Boss。它的实力非同凡响，可以拥有金、木、水、火、土5种状态，每一种状态都有着不一样的彪悍技能，而且最多可以同时跟5支精英队伍抗衡！

帮派学徒：幸福就是找到组织！

刚进游戏，总是迷迷茫茫的，不知何去何从。“幸福人生”的帮派学徒就让刚进游戏的新手们第一时间找到组织！

广大新人可以以学徒的身份加入帮派，到时候，新手可以获得各种帮派福利以及额外的奖励，还可以获得帮派其他成员的帮助和指导。帮派学徒们在完成帮派任务时，可获得储备的帮贡，转为正式成员后获得帮贡时，还能额外获得储备帮贡转换的帮贡。此外，平时完成任务活动还能获得储备三界威望，转为正式成员后获得威望时，也将会额外获得储备威望转换的威望。



新人学徒转正后，可以获得丰厚的奖励。当然，帮助是互相的，帮派本身也能获得不错的奖励，如资金和帮派工资的奖励，还有几率获得物品奖励。而帮派的成员在帮助新人成长、帮助学徒完成各种任务的时候还可以获得帮贡。





子女新法术



子女新法术都很给力



帮派新活动



帮派活动与终极Boss大战



帮派活动：水迷宫

头条新闻

■《鹿鼎记》暑期正式公测

搜狐畅游近日宣布，由中、韩游戏人历时4年联合开发的大型3D幻想武侠网络游戏《鹿鼎记》将于今年暑期正式公测。据悉，这款游戏采用好莱坞标准3D动画引擎，依托独创的全服务器数据交互技术，实现了不同服务器玩家自由交互的梦想，打造出没有服务器阻隔的无限世界，在之前测试阶段受到了玩家和业内人士的广泛肯定，是2011年值得期待的3D网游大作之一。


全3D演绎的动画

搜狐畅游透露，为了更好的还原金庸最后的武侠世界，《鹿鼎记》还特别邀请唐人电影旗下仙剑系列导演监制游戏剧情，动用数十名明星配音和北美交响乐团共同打造了260小时游戏剧情和主线任务的电影级3D高清动画，这也是《鹿鼎记》的一大看点；与此同时，由搜狐畅游和唐人影视联合拍摄的首部网游主题电影《梦回鹿鼎记》也将于暑期上映，这部汇聚了胡歌、刘诗诗、吴奇隆、林更新、刘心悠等多名一线巨星的电影，将同网游《鹿鼎记》一起冲击暑期档，共同展现武侠世界的独特魅力。

■ EA网游《战地风云Online》7月开测

由搜狐畅游代理的EA旗下FPS网游《战地风云Online》已经于近日宣布开启首次测试。《战地风云Online》是经典FPS单机大作“战地”系列的网络版，其不仅集合此系列的全部玩法，还可以体验到小规模的团队竞技战，攻坚战，百人团队战等等。此外大黄蜂战斗机、M1A2坦克、悍马吉普车、H-1Z直升机等强悍载具也可以随时成为你的战争兵器，战争要素充满整个游戏。

■《天龙八部2》暑期版正式更新

搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部2》于近日宣布，暑期版本“给利一夏”开启《天龙八部2》最大规模的狂欢活动。据记者了解，除了吃西瓜、蒸包子、追寻失落的历史，打造极品神兵等常规活动外，还有多种休闲玩法提供给玩家一个更轻松的游戏环境。此外，官方还透露《天龙八部2》将于近期展开一场别开生面的选秀活动，由全球玩家共同选出多项引人瞩目的“游戏之最”，同时还将揭开诸多江湖中的未解之谜。


夏之清凉

■《霸者无双》精英封测火爆进行中

搜狐畅游近日宣布，旗下的回合制网游《霸者无双》于6月30日开启的精英封测正火爆进行中。据记者了解，《霸者无双》这款游戏游戏以特色武将招募最受玩家喜爱与关注。游戏中华夏五千年精英豪杰集聚一堂，450位历史武将悉数登场，三国豪杰、巾帼红颜、历史名臣尽归帐下，协同为玩家作战。该作拥有武将招募养成系统作为核心玩法，更有以统一全国为目标的挑战军团大战。



武将养成乐趣十足

活动

■《鹿鼎记》公测有奖问答

《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下，中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型3D多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。依托独创的全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》首次实现多个服务器的无缝连接，打造出真正没有服务器阻隔的无限江湖，并且以严谨的全服社会、经济一体化理念，构建出史无前例的全服务器阵营对抗体系——“SvS（Server vs Server）”。此外，《鹿鼎记》还推出模拟人生、一人三职、一人五宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等创新玩法，玩家可在游戏中寻找属于自己的鹿鼎记奇幻人生。

竞猜话题：

1、《鹿鼎记》共有多少种职业？

A、5　B、6　C、7　D、8

2、《鹿鼎记》的网游电影《梦回鹿鼎记》中谁饰演韦小宝？

A、胡歌　B、黄晓明

C、周星驰　D、张卫健

3、《鹿鼎记》推出一人带四宠的超豪华宠物系统，打造属于你的五人冒险团。这些伙伴包括哪些？

A、佣兵　B、珍兽、尾

C、法宝、骑乘　D、以上都是

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2010年7月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年9月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边

附5月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

黑龙江 钟小山

四川 邓政勋

湖北 方云

广东 高博

天津 徐宏胜 P

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》全新帮会任务完全解析

《鹿鼎记》自内测以来，不仅让我们领略到了一人三职、五宠、跨服、竞技等内容外，还与外域星球开始了第一次亲密接触，一批又一批神秘怪异的外星种族出现在玩家们身边。而且外域世界的载体“龙掘之境”已经完全打破传送石及视野障碍，256倍的超大无缝地图将完整呈现与原著世界截然不同的幻想景观。

幸福的“烦恼”

经典而新奇的游戏元素给我们带来了诸多乐趣，同时也不可避免地夹杂着一丝幸福的“烦恼”。这不，新增的帮会任务就让一些帮会元老们略感不适。

众所周知，帮会任务由玩家们在本帮属地内接取并完成，分为农业、商业、工业、科技、军备5大类，任务发布人位于属地内5大区域（Tab键打开小地图可见）。完成帮会任务，不仅能够增加相应的生产力，为帮会属地的发展建设奠定基础，还能够获得经验值、金钱、帮贡。尤其当任务奖励处于双倍状态时，帮会任务给予的经验值奖励极为丰厚，丝毫不逊于任何一个经验副本。因此，帮会任务是许多玩家必做的日常工作。原本帮会任务很单一，农业任务是赶动物、商业任务是算账、工业任务是采矿石、科技任务为找图纸、军备任务为找密探。以上任务可谓尽人皆知，老玩家们更是成竹在胸。而现在，老玩家们有些拿捏不准了，因为新增了不少有趣的帮会任务，需要亲身体验一番，才能找到迅速完成任务的小窍门。《鹿鼎记》究竟增加了哪些趣味的帮会任务？我们又该如何去完成呢？这正是我们今天谈论的话题。

全新帮会任务之农业篇

除了驱赶动物，新增的农业任务有插稻草人、养育植物、晒谷子三种。

插稻草人的任务非常简单。接取任务后，我们包裹里会出现一堆干草，前往农田里指定的3个地点（任务叙述中有相应的坐标提示），将干草插到田地上，就可以完成任务。此任务的成果可以共享，帮众们若同时接到了这一任务，可以分批前往3个地点，各自将干草插上，这样可以提高任务的完成效率。另外，悄悄告诉大家：如果你不喜欢这个任务，可以只给包裹留下两个空格，然后找农业总管接任务。这时，如果遇上插稻草人的任务，系统会提示包裹空间不够，无法接取任务。不用管，继续与农业总管唠嗑，领取任务。几次三番之后，稻草人任务便成功忽略过去了。

养育植物的任务地点在农田旁边，那里有3株植物需要我们的帮助。植物们会随机出现3种表情，告诉我们是渴了，饿了，还是被虫咬了。在植物旁边，有3个罐子，分别装着杀虫剂、肥料袋和水壶，我们要根据植物的表情选择合适的培养道具，并施放到植物身上。由于植物表情持续的时间较短，笔者不建议大家“临时抱佛脚”——看见植物表情后再去选择培养道具，这样很可能错过培养时机。大家不妨“守株待兔”，预先选择其中一个罐子里的道具，待植物头上出现对应的表情后，迅速使用道具，满足植物需求。这种方法虽然有些费时，但胜在稳妥。当然，最效率的方法还是大伙儿一起完成，因为此任务也可以共享任务成果，帮众们一人选择一种培养道具，植物的每次需求都能迅速得到满足。

晒谷子的场地在农田另一边，与任务发布人谷子弟对话，就能将谷子堆摆放到农田边晒太阳。谷子弟准备了1到5堆谷子，玩家们可以从中选择谷子堆的数量。如果只有你一个人做任务，笔者建议你晒3堆或3堆以下谷子。因为在晒谷子的途中，会有鸟儿前来捣乱，如果你攻击不够迅速，谷子堆就会因为它们的破坏而消失，你也就无法收获晒好的谷子。据笔者的经验（我是药师），同时晒3堆谷子已经是极限，多了就无法照顾，费力且不讨好。不过，如果你是擅长群攻的火枪手等职业，也可以试试同时晒5堆谷子，或许你能突破极限。另外，如果你是和帮里的朋友们一起完成此任务，也可以同时晒5堆谷子，大家各自分配好目标，赶



看！帮众们帮贡真多，这都是帮会任务的结晶


种稻草人咯！


植物们别慌，我来帮助你们了


谷子弟大哥，我来帮你

走鸟儿，就能顺利收获谷子，迅速完成任务。

此外，关于驱赶动物的任务，需要特别提醒大家：同IP的帮众无法共享任务成果！所以家里、单位里或宿舍里共用一个IP的朋友们，千万不可同时涌入农田。农田区域只要有两个或以上的同IP帮众，驱赶动物任务就无法完成。

全新帮会任务之商业篇

搬运物品、找骗子、兑换通宝是新增的3大商业任务。

搬运物品是让玩家们背负着货物交给不远处的接收人。搬运的路程并不远，但途中会有可恶的老鼠捣乱，一旦被它们啃中货物，我们就得重新开始。任务要求我们搬运10件货物，我们可以一次性将其驮在背上，但如果你是一个人做任务，请打消这个念头。背负的货物越多，行动就越迟缓，很容易被老鼠追上，从而功亏一篑。

据笔者的亲身体验：正常情况下，一次背负4件货物，应该能够顺利到达接收人处。如果是两人或两人以上，就可以一次性背负10件货物，迅速完成此任务。这里要用到组队跟随功能与坐骑。队长骑上坐骑，在队员接收货物后迅速点击组队跟随，待队员回应后迅速将其带到接收人处，交付货物。

找骗子任务是一个考验我们思维判断力的小游戏。玩家面前有3个喜欢说谎话的商人：卜史载、卜劳施、卜承石。每次接受任务后，这3人会针对同一件事情说出不同的话语，其中必定有一个人在说谎。我们只需要从中找出观点相同的两人，就可以判定剩余一人在说谎。举个例子：卜史载说今天土豆最便宜；卜劳施说今天的番茄比土豆贵；卜承石说今天土豆最贵。通过判断，我们发现卜史载与卜劳施的观点是相近的，而卜承石的观点与他们大相径庭，因此可以判定卜承石在说谎。大家明白了吗？

兑换通宝是让玩家们用刀币到附近的考古专家那里兑换一定数量的通宝。接受任务后，玩家们会得到一些刀币，考古专家有5名，每人手里都有一些通宝。关于刀币兑换通宝的比例，每个考古专家给出的答案是不一样的，需要我们去计算、斟酌。无论如何，一定要保证刀币兑换通宝的数量达到或超过任务要求。所以，大家应三思而后行，挑选出合适的兑换比例，再行出手。

全新帮会任务之工业篇

帮会属地里新增的工业任务为劈砍木材、铸造监工、炼制钢铁。

劈砍木材任务需要我们先将大树桩击碎为小树桩，再将小树桩击碎为零散的木材，然后使用任务发布人给予的绳子将木材捆好。此任务无法共享成果，但大家可以一齐攻击树桩，加快树桩变为木材的进程。

铸造监工是让玩家们从15把刚出炉的铁铲中，找出3件不合格产品。这个任务也无法共享，但同一批次中不合格产品摆放的位置却是不会改变的。也就是说，如果你与伙伴们一起接受此任务，只要其中一人找出了不合格的铲子，那么其他人都可以享受前人的劳动成果，依样画葫芦地完成任务。当然，这种现象仅限于同一批次的铲子，每隔一段时间，新的铲子会出现在检验场地内，所以大家务必抓紧时间，尽量多“偷一些懒”。

炼制钢铁稍微有些复杂，需要两人或两人以上完成起来才够效率。炼铁的工具有炼铁炉、材料炉、伴料池、火灶与风箱，这其中，炼铁炉、材料炉与火灶是不可或缺的主要道具。点击材料炉，将材料放入炼铁炉中，然后迅速点击火灶，将火点燃开始炼铁。炼铁过程中，材料与火候都要不断添加，才能保证任务顺利进行。当材料与火候到达任务要求后，炼制好的精铁便会出现在炼铁炉内，迅速点击炼铁炉，取出精铁，就能完成任务。伴料池与风箱分别是材料炉与火灶的辅助道具，能够增强二者的能力。由此我们可以看出，如果能有两人齐心协力，一人负责火灶，一人负责材料炉，炼铁任务相当轻松。有3～4人更好，风箱与伴料池也能派上用场，大大提高炼铁效率。若只有一人，任务也可以完成，只是稍微有些麻烦，需要我们不停地往来于火灶与材料炉之间；而且动作要快，因为火候与材料的持续时间只有30秒，超过30秒，火会熄，材料会被融化。


别烦恼了，我来搬货物吧。


你们三个谁是骗子？


老大让我来兑换通宝，可别坑我啊！



打树桩，得木材


小杨“童鞋”，我是来检查铁铲的

全新帮会任务之科技篇

观星、火药与秀丽河山是帮会属地里新增的科技任务。

观星是一个有趣的制图任务。接到任务后，我们去到观星台找一个叫关星的老头，从他那里领取任务道具“星火”。星火每次能带一个。

关星老头身边有一个观星仪，点击观星仪，我们会看到一个非常奇妙的图案。接着事情就来了：在观星仪对面有一个类似棋盘的场地，我们要做的事，便是带着星火来到该场地，然后根据观星仪上星星出现的位置，将星火插到相应位置的格子内。每使用一次星火，就要回去找关星领取；每安放一个星火，相应的格子上就会多出一个星座灯。如果不小心将星火摆错了格子，可以破坏掉那个星座灯。把观星仪上的整个图案摆出来后，任务就完成了。

这里要特别提醒大家一点：方位一定要找对！大家可以根据屏幕右上方的小地图，找准棋盘正确的方位。小地图上显示的北边，就是棋盘的北边。没找准方位，就别轻易安放星火，笔者当初就因为找错方位而吃了不少苦头。另外，大家最好在15分钟内完成任务，不然观星仪上的图案会发生变化，一切又得重新开始了。

火药任务是帮工匠完成一个新武器试验，并带一个罐子碎片回去。这个新武器其实就是火药。首先，我们得去北边矿场的小车上收集相应的材料：硫磺、硝石与木炭。材料收集好以后，就可以将材料放入坚固的罐子里。这时，我们必须留意任务提示里关于三种材料的比例，严格按照这一比例添加材料。当罐子内的材料比例达到要求后，就可以点燃引线，成功炸碎罐子。将罐子碎片交给科技主管，任务完成。

秀丽山河任务其实就是照相留影。接到任务后，我们的包裹里多出了一个老式照相机。到达拍摄地后，摆放好相机，根据任务要求将指定方向的景物拍摄下来，就可以完成任务。比如，任务要求向南方拍照，你就要把摄像头转向南方。一开始摄像头对着的就是北方，点击照相机，会有转动摄像头的选项，一共可以转动8个方向。

全新帮会任务之军备篇

新增的军备任务有驱赶泼皮、训练插旗与收集情报。

驱赶泼皮任务需要我们依次找到帮会属地内的6名NPC，帮他们驱赶泼皮。使用自动寻路，可以轻松找到这6名NPC。与其对话后，4个泼皮现身，战斗开始。这帮泼皮很容易对付，当其中一个泼皮的血量不足40%时，他们会逃跑。这时，你无论是击杀泼皮还是任其逃走，都算是帮助了该NPC，任务也就完成了六分之一。接下来继续。任务很简单，但跑路太辛苦了，总而言之绝不轻松。

训练插旗任务要求在4个旗座上插旗，旗座有两名校官守护。校官会沿着固定路线巡逻。当我们开始插旗帜时，校官会变身为主动攻击状态，若校官此时在我们面前，就会攻击我们，从而打断我们的插旗动作。插旗需要比较长的时间，大约是校官巡逻两个旗座的时间，所以我们要看好校官的位置，迅速行动。

小贴士：我们可以反复在同一个旗座插旗，吸引两名校官来到自己身边。而后，停止插旗，等他们行动一致地离开并距离我们两个旗座后，迅速插旗。

在收集情报任务中，我们需要找到6个巡逻卫兵，从他们那里获得相应的情报。依靠自动寻路找到巡逻卫兵后，拿出信物，会出现3种情况：卫兵直接给予情报，卫兵说情报还没收集好，卫兵说信物有假并进入可被攻击状态。

遭遇前两种情况，我们都可以无视。遇到第三种情况后，我们先攻击一下卫兵，然后跑开让自己的珍兽将卫兵吸引过去；紧接着对准卫兵再使用一次信物，就能获得情报了。

综述

看到这里，相信大家已经对新增的帮会任务不再陌生了。一直以来，笔者心里都有一个美好的愿望：期待一位好心而幸运的帮会同胞，在做任务时触发帮会任务双倍奖励状态，这样我就可以疯狂地完成帮会任务，疯狂地吸收巨额经验值了。

你呢？是否和我想的一样？



炼制钢铁是一个技术活儿



观星仪与”棋盘”



收集炼制火药的材料



好壮观的瀑布，我要把它拍摄下来



杨大哥，我来帮你驱赶泼皮了

鹿鼎记 ●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》“金顶乱世”跨服活动

金顶门高手在四大头目的带领下，气势汹汹地杀奔猛将、剑客、贤士、火枪手、隐者与药师这6大势力的营地，誓要替平西王吴三桂“专治各种不服”。不曾想，这伙江湖败类在6大势力豪杰们的夹击下，溃不成军，纷纷败退，竟一头钻进了伏龙山谷中。

插翅难逃的金顶门人

伏龙山谷地势极为险要，山谷入口狭窄，尽头是一座座险峻的高山，再也无路可走。只要入口处有人把守，即便是一条蛟龙，也难以脱困。金顶门人遁入伏龙山谷后，豪杰们一面飞鸽传书6大势力的高手，寻求支援；一面组织精锐队伍杀入谷中，铲除恶贼。

豪杰们杀入伏龙山谷后，想象中的苦战并没有发生——金顶门高手已经彻底失去了战意，任豪杰们驱赶，心灰意冷地钻入豪杰们准备的囚笼中。

这一滑稽的现象让众豪杰措手不及。大家楞了半晌，不知是谁喊道：“这正是我们扬名立万的好机会，大家抓了这些高手去邀功吧！”此言一出，山谷内立刻沸腾起来。豪杰们纷纷出手，擒拿金顶门高手。

把这些金顶门人交给谁？豪杰们有两种不同的观点：一种观点是将金顶门高手交给江湖联盟，以提升自己在江湖上的地位；另一种观点是将金顶门人交给朝廷，寻求朝廷的支持。两种观点激烈碰撞之下，竟然引发了一场内斗。这便是《鹿鼎记》“金顶乱世”活动中的跨服竞技战。

战场简介

在“金顶乱世”活动中击败金顶门高手后，豪杰们会面临两种选择：一是由队长带领队员回到副本入口处，传送出副本，继续寻找下一批金顶门高手；另一种选择是由队长与一旁的NPC对话，参加跨服竞技战的配对。与其他服务器的队伍配对成功后，豪杰们就能进入伏龙山谷，与对手抢夺金顶门高手。

伏龙山谷里有一片较为开阔的地带，金顶门众人便龟缩于此。山谷内有一条小河将这片土地一分为二，豪杰们与对手隔河相望，分属御林军与江湖盟两大阵营。双方营地内都设有囚禁区，那里安放着许多空空的囚笼，等待金顶门高手将其填满。同时，营地里还设有两名医生，随时为豪杰们补充生命值，确保大家时刻处于巅峰状态。另外，营地里还有一名传送使，豪杰们可以通过传送前往对方营地，来一个突然袭击；也可以传送出伏龙谷，放弃这场竞技战。

特别提醒：营地医生不会充当叛徒，所以他们拒绝为敌对阵营的豪杰治疗。想要鱼目混珠的朋友趁早打消了这个念头。

大战前的铺垫：抢夺金顶门人

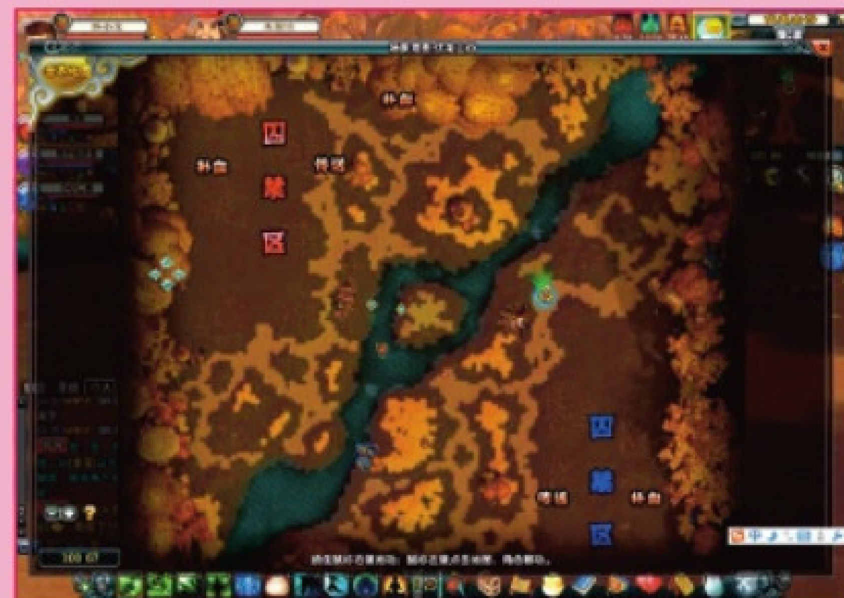
准备时间结束后，竞技开始。跨服竞技战的时间为10分钟，前5分钟竞技双方不可交战，只能攻击对方的宠物宝宝。所以，建议大家在此时先将宠物收起来，别让它们成为挨揍的对象。

既然不能战斗，那我们该做些什么呢？我们来这里的目的是什么？抢金顶门高手！在这段时间里，大家要拼命抢夺金顶门高手，将他们赶到己方阵营的囚笼中。如何驱赶金顶门高手呢？攻击，攻击，再攻击！只要朝着己方囚禁区的方向攻击金顶门高手，他就会被迫向囚禁区移动，当他移动至囚禁区内，就会自动进入囚笼中。金顶门高手被囚禁后，己方阵营的积分将增加1分。金顶门头目也是可以被驱赶的。将金顶门头目赶入囚笼后，己方阵营将增加5分。另外，在抓捕金顶门人的过程中，有可能会在地上发现追缉令与擒王令，先留着，别急着用。

大家全力攻击（驱赶）金顶门众人吧，不用担心他们会还手——这些人早已吓破了贼胆，再也没有反抗之力。我们唯一需要担心的，是来自敌对阵营的压



击溃金顶门高手



伏龙山谷地形图



电闪雷鸣中，我的“魔手”伸向金顶门高手



别跑，乖乖随我去囚笼里

力。对手与我们一样，也想将金顶门高手一网打尽，增加阵营积分，从而获得最终胜利。

建议先驱赶己方阵营囚禁区附近的金顶门人，省时又省力。将囚禁区附近的金顶门人一扫而光后，就前往河边继续驱赶。小河中心有一个小小的岛屿，那里藏匿着几名金顶门头目，大家可以将其驱赶到囚笼中。不过，对手很可能过来争夺，这时就要靠竞技双方的配合、技术与耐心了。建议大家将队伍分成3个小队，每个小队2人，分别寻找不同的金顶门人，合力驱赶。多点开花，令对手防不胜防。

有朋友可能会担心：万一对手跑到我们营地来释放囚禁的金顶门人，该怎么办？关于这一点，你大可放心，在双方正式交战前，都不可以释放对方阵营里的囚犯。那交战后呢？这正是我接下来将要谈到的内容。

大战来临：一场斗智斗勇的较量

5分钟后，一辆囚车出现在河心小岛上，这意味着竞技双方可以交战了。在这之前，请大家将宠物召唤出来，增强自身战斗力。战斗开始后，激烈的正面交锋是难免的。但请大家记住，战斗只是辅助手段，我们的终极目标依然是抓捕金顶门人。只不过，与之前的情形相比，我们将面临更多的挑战。

挑战一：生死相搏。

有战斗就有伤亡，身负重伤不要怕，迅速回到营地，让医生恢复气血，再投入战场。如果对方实力较弱，就一鼓作气冲杀过去，将其压制在阵营内，然后再安排人手驱赶金顶门人。若对方实力较强，则化整为零，采取骚扰战术，在威胁对手的同时，尽力驱赶金顶门人。

这时就可以使用之前得到的追缉令与擒王令了。追缉令对金顶门高手使用，可以瞬间将其赶到囚笼中；擒王令则对金顶门头目使用，效果与追缉令一样。战斗中，很难顺利地将金顶门人驱赶到囚禁区，这两样东西无疑是我们的杀手锏。

挑战二：囚车争夺战。

出现在河心小岛的囚车并非毫无用处的花架子，它的作用可大了。谁能够顺利进入囚车内，就能够操纵囚车四处抓捕金顶门人。这辆囚车相当给力，一会儿功夫就能将周围的金顶门人抓捕到车内（一次最多5名），然后把囚车开到己方囚禁区，车上的金顶门人就自动进入囚笼了。

如此效率，比我们徒手抓捕给力多了。因此，争夺囚车是必须的。建议队伍指定一名队员争夺囚车，其他人在四周掩护。

挑战三："暗战"囚笼。

囚禁区的囚笼附近也不得安宁，敌人会随时奔袭而来，打开囚笼，释放囚犯。囚犯逃脱后，阵营积分就会降低。所以，建议队伍留一名队员（最好是远攻职业）看守囚笼。

如果对手实力较弱，就迅速将其击杀；如果对手实力较强，就先避其锋芒，等他开启囚笼时（会读条）迅速攻击，打断他的动作。同时，我们也可以奇袭对手的营地，趁其不备，释放囚笼里的金顶门人。

战场情况瞬息万变，没有绝对正确的攻略，也没有绝对权威的战术，全靠队长灵活的指挥，队员们完美的配合。只要努力去争取，胜利终究会来到你我身边。

丰厚奖励：人人都有份

10分钟后，6大势力的高手来到了伏龙谷，制止了豪杰们的争斗，战斗就此结束。阵营积分较多的一方获胜，队员们获得大量经验值，还能开启胜利者宝箱。胜利者宝箱中有金币奖励，还有传说中的职业技能书。

失败的一方也无需气馁，你们同样可以获得丰厚经验值，还能开启参与者宝箱，从中获得金币。

据说，有人从参与者宝箱中开出了职业技能书。阿鱼暂时还没见到过，但无风不起浪，我相信这种情况还是有的，只是几率较低而已。P


大叔，快给我治疗，我快挂了……


追缉令有妙用


向河心岛附近的囚车进军


看守囚笼，阻止对手的阴谋


悄悄地打开囚笼，释放金顶门人

七朝争霸

●制作：亿田网络 ●运营：亿田网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://7.15et.com/

■重庆 盘丝大仙

《七朝争霸》阵营发展小析

几乎所有《七朝争霸》玩家都知道，在你完成最初步的新手任务之后，就要开始在“隋唐”、“水浒”、“三国”三个阵营中选择其中一个作为你的效忠对象。而与其他游戏不同的是，阵营不仅决定了你将与哪一方势力为敌，还会影响你的中后期发展。

对于一些没事喜欢种种田的休闲玩家而言，阵营的选择其实没有多大区别，但对于那些喜欢搜集武将并企图称霸服务器的玩家来说，你在游戏中的第一步，可能就已经决定了你的发展方向和命运。

所以下面我们就来简单和大家从《七朝争霸》中三大阵营的声望将开始，聊一下不同阵营的发展前途以及对你的建议吧！

隋唐：PK我不行，升级你不行

如果你喜欢那种在各个PvE地图如风卷残云一般席卷全场的感觉，那么隋唐就是你的最佳选择。

作为目前在许多服务器都相当受欢迎的一个阵营，隋唐的声望将虽然平衡性上可能不尽如人意，但是如果你仔细看，就会发现它拥有高达118统帅的李世民以及118智的狄仁杰，尤其是李世民，在统御上比排名第二的吕蒙、李逵高出了整整15点属性！无怪乎许多玩家宁愿忍饥挨饿好长时间也要狠攒声望点把李世民带回家了！

我们都知道，统即代表了物理攻击和防，在游戏前期中期不管在PK还是练级时都属于关键属性。

隋唐武将正是利用了这个优势，为自己获得了升级的先机。因此理论上，你花费相同的时间精力，隋唐的起步速度最快。

与此同时，隋唐武将的武却普遍不高，即使强悍如程咬金者面对张飞也只能完败。因此当两军对垒之时，你会发现那些曾经在练级过程中培养出来的骄傲会荡然无存。

正是因为隋唐阵营有这样的特点，因此笔者的建议就是，如果你选择了隋唐，那么就应该扬长避短，多放心思在推图而不是PK上。在最短时间内充实自己的装备、军功，提升自己的建筑。

争取在最短时间内到82级出纺织局，只有这样才能始终利用装备、等级来压制你的对手。

对于RMB玩家来说，进入隋唐能够使你的初期就获得巨大的优势，对于非RMB玩家而言，若你的野心仅止于刷刷图而已，隋唐也非常推荐你加入。但若你想要用时间而不是金钱，把自己慢慢雕琢成一个战士，那么你可以考虑接下来的两大阵营了！

水浒：属于未来的霸主

如果你看到隋唐玩家们正在一旁吃香的喝辣的，那么你也无需羡慕或自卑，因为只要你坚持下去，水浒就会让你看到回报。

不管你身处哪个阵营，在前期打基础的阶段，你很难看到阵营与阵营之间的差距，所以你要做的就和别人一样，只要准备一些全面将，多推图少打架即可。但与隋唐不同，水浒几乎没有什么“中期”一说，在辛辛苦苦约过了攒声望的阶段之后，你就会发现自己的好日子已经到了。

因为你会发现，水浒后期拥有最好的全面攻击将以及PK将，几乎属于一个全能型阵营。

这也就是为什么许多对《七朝争霸》有所了解的玩家都会选择它作为自己的阵营，哪怕在前期被隋唐三国欺负得很惨也不离不弃。

但正是因为后期水浒几乎是一个完美的阵营，所以这也就意味着上手难度也



初次选择的将领会陪你走完整个游戏



巾帼不让须眉，美女永远是一条风景线



每10级是一个分水岭



抢夺农田是粮食来源的途径之一



武将技能尤为重要

不低。对于新手而言，相对于隋唐一堆全面将就能一招吃遍天的简单，水浒则是非常考验搭配的阵营。只有搭配得出彩，你才能发挥其威力，否则很容易出现四不像的尴尬局面。

这里笔者不会具体地为大家推荐搭配武将，这主要是考虑到目前许多水浒玩家对于武将搭配的争议都极大，甚至到了千人千面的地步。

所以笔者只是简单说一下：在游戏中，大家公认的推图将就是全面将，而PK将则是战法将，在搞清楚自己要的是什么之后，你再选择是想要走一条稳扎稳打的平衡路线，还是追求一击必杀的闪电战路线。

平衡路线的优点就在于消耗比较小，而且有一定的防御力，但这也就意味着打法比较按部就班。

而攻击型的闪电战路线，则要求你的装备等都要达到极高的水准，并且牺牲大量的防御能力，才能发挥奇效。

万一你对局面判断失败的话，很有可能成为全阵营的软肋，因此在战斗时需要一定的辅助力量，一般来说RMB老玩家就会选择这一路线前进。

虽然水浒看起来完美而万能，但是你也会看到他没什么医疗能力，所以水浒最怕的一个字就在于“拖”，若你想要过的是那种一边在显示器前嗑嗑咖啡，一边运筹帷幄打打资源战，玩玩经济战的路线，那么讲究速战速决的水浒就不是你的选择。

三国：立足在未来

几乎所有《七朝争霸》的老玩家都会这么告诉你：在游戏中，未来就是属于策士们的天下，甚至如果能给自己组织一个全策士队，没有医疗也没关系——因为他们根本不会让对方有出手的机会。

不过他们也说“在未来”，考虑到三大阵营还有一大批声望将尚未推出，这里笔者就从现状出发，简单和大家谈谈三国。

众所周知，三国的阵营发展路线图非常曲折，在经历了前期的春风得意之后，你很快就会在中期发现没以前那么好用了，甚至在中期时，你会发现连找个正常点的推图将都很难了。但是到了后期，你的声望逐渐到达一个高度之后，你就会惊喜地发现三国后期将有大量的AOE人才，比如马超、夏侯渊，几乎是所有三国玩家的第一选择。

而另外，周瑜由于拥有线性攻击策士技能，因此成为了很多玩家的心头好。但是我们一定要记住这么一点：范围策士对于单体单位的伤害是有限的，他们的价值只有在抱成团时才能得以体现出来。

因此如果你想要面面俱到地又要单体又要范围，那么你的组合就是一个悲剧。

好在我们之前说过，三国中根本不少此类人才，甚至你可以放心地把诸葛亮和周瑜塞在一起。

另外，三国还有一大特点，就在于他们非常擅长打机械战，而机械在战斗中的价值目前被普遍低估，这也让三国在机械爱好者眼里成为了一个必选阵营。

最后，三国虽然因为将领种类多，随之而来的队伍搭配也多，所以不管是推图还是PK都是不可小窥的一支力量，但这样的“全面”背后，也就意味着对装备的极度依赖。所以想要玩好三国，你的经济发展就一定不能落下！

结语

出于平衡性的考虑，我们会发现每个阵营都会有自己不可忽视的优点和缺点，但这并不代表了他们的优劣胜负已经被注定好了。

所以你接下来要做的就是根据自身的条件，选择一个正确的阵营，再扬长避短，制定一个基本的路线图。

这里笔者给大家的建议是：没有人能够仅仅依靠文字言语就能让你对阵营有个直观的了解，你不妨在每个阵营都呆一段时间，与阵营中的资深玩家多多交流，了解它前期、后期的优势和问题，这样才能帮助你少走回头路。


楔形对十字，哪种阵法最适合你？



需要多个玩家才能共同攻略的要地



领兵出征是无数男儿的梦想


法术伤害技能不可小视


军功的用处很多，譬如研发科技获取威望等等


每隔10级将可以进入下一个关卡

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环（游戏）校区

上不了一流大学，学游戏开发，前途照样广阔

一年的高考尘埃落定，看着高考成绩，迷茫、迟疑，未来何去何从？复读？读二流、三流的本科专科，三四年后的就业又将是一个难堪的抉择！

“不上一流大学，学游戏开发，前途照样广阔！”这是汇众教育北京北三环（游戏）校区李小萌在接到光宇华夏入职通知的时候发出的感叹。一年前，山东临沂的李小萌拿着420多分的高考成绩单，感觉到进退两难。复读投资高、压力大、风险更大；读个二流、三流的本专科吧，现在的一流本科、研究生找工作都困难，更何况是二、三流的毕业生；出去打工，一没技术二没经历，除了体力活，似乎真没有什么能做的！父母为他的前途费尽了心思，但是一无所获，他本人更是迷茫、紧张加痛苦到不敢出家门。迷茫之际，舅舅家的表姐给带来了好消息：表姐的高中同学毕业后没有读大学，直接经熟人介绍到汇众教育北京北三环（游戏）校区就读游戏开发专业。现在工作2年了，一个月1万5，另外加奖金和项目提成。保险和其他福利待遇特别的好。表姐说她甚至有些后悔当时为什么要上大学了。现在了解到小萌的情况，强烈推荐小萌去读游戏开发。

小萌到网上了解到，汇众教育游戏学院是“国家游戏开发紧缺人才培训项目”的唯一执行单位，专门为国家培养输送游戏开发专业人才。北三环（游戏）校区是汇众教育成立较早的直营校区，且师资与就业领跑全国，可谓国内顶尖级游戏开发培训学校。最近又喜获“全国最佳校区”殊荣，总部领导亲自颁奖。

学院授课老师全部来自研发一线，曾在各大热门游戏公司担任项目经理。加上汇众教育每18个月升级一次的专业课程体系，为学员快速获取技能、跻身“金领”投下双份保单。最重要的一点是，北三环校区是汇众教育“全国最佳就业基地”，终身负责学员就业，这一点有力保障了学员就业，解决“无业可就”的后顾之忧。就这样，在详细了解了学校情况后，小萌进入了汇众教育北京北三环（游戏）校区，通过专业老师的讲解和分析，小萌选择了游戏美术设计专业的学习。

从原画创作到游戏开发软件应用的学习，小萌从不放弃每一个知识细节，不允许自己有半点马虎，包括后期的项目实战，他从一个高中毕业只知道玩游戏的小男孩成长为一名成熟的准职业人。

从当前职业发展来说，即使上了大学也需要掌握具有核心竞争力的技术，具备真才实学才能立足社会，才能有好的职业发展！游戏行业是新兴行业，不拘一格降人才，不论资排辈，不搞人际关系，给年轻人提供了广阔的发展平台，备受年轻人青睐。

游戏公司部分招聘职位及薪资

就业职位	薪资（元/月）	就业职位	薪资（元/月）
游戏策划架构师	3000～6000	手游程序开发工程师	5000～7000
游戏角色建模师	5000～8000	2D网游程序开发工程师	5000～8000
游戏场景设计师	5000～8000	3D网游程序开发工程师	8000～12000以上
2D动画设计师	4000～7000	次世代游戏美术设计师	8000～12000以上
3D动画设计师	6000～10000以上	创意总监	10000～50000

招生对象：17岁以上，高中及以上同等学历通过入学面试，有志于从事游戏行业；

课程设置：游戏策划、游戏场景角色设计、游戏程序开发、游戏美术设计、游戏动作设计、游戏特效制作等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

认证证书：工业与信息化部认证证书、汇众教育研究院权威认证

定向就业单位：金山、盛大、完美时空、大娃娃、昆仑在线等400余家

有学历需求者，可颁发北京航空航天大学，中国石油大学，中国地质大学等学历证书！P

汇众教育北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995 400-6880-189
咨询QQ: 1181781806
学校网站：http://www.bjyouxixueyuan.com
http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
成都动漫游戏校区

高考落榜别灰心，汇众教育助你翻开人生新篇章

每年6月，高考的独木桥都会架设在全国几百万的高中生面前。在传统意识中，考大学是一条正统的成才之路，仿佛只有大学生才能称得上是社会的支柱，成为人才；可也有一些人凭借着自己不懈的努力和对未来的追求踏上了一条与众不同的成才之路：曾经的落榜生王鹏就用自己的经历证明了这一点。

王鹏来自四川一个偏僻的农村。性格开朗的他学业并不出众，高考落榜后只身一人来到成都。那段时间，为了找工作，王鹏每天穿梭在人才市场，在忙碌和焦虑中度过。最后，一家快餐厅同意他去试工。王鹏开始了他走出校园后的首次打工历程：从早上七点开始一天的忙碌，时常要加班到第二天凌晨一、二点，工作很辛苦，薪水却很微薄。王鹏自娱那时的自己是“快餐店打工狂”。

这样辛苦工作了半年，除去日常开销，王鹏的薪水所剩无几。半年的打工经历也让王鹏意识到：如果没有一技之长，单纯靠出卖劳力并非长久之计。迫于工作和生活的压力，王鹏辞去了快餐厅的工作，再次来到人才市场，希望能寻找到一份相对轻松一些的工作。但对于一位只有高中学历的毕业生而言，又谈何容易！

一次偶然的机会，一位曾经的同事向王鹏介绍说动漫游戏业人才需求较大，工作相对轻松，薪资也非常理想，建议王鹏要想摆脱目前的困境，可以尝试学习动漫游戏，将来进入动漫游戏行业工作。同事的建议在王鹏的心中点亮了一盏明灯。王鹏是一位说干就干的人，找到努力方向后，迅速行动，经多方了解，来到成都市，进入汇众教育，报名参加该培训中心的游戏美术设计师培训，学习游戏美术设计与制作。

在汇众教育成都（动漫游戏）校区（官方网址：cda.gamfe.com），王鹏系统学习了游戏开发知识，在项目实践阶段，参与了场景、人物、道具等项目案例，完成了将近100幅的项目作品，从一位游戏美术门外汉，成为了一名具有相当于一年工作经验的游戏美术设计师。“由于以前没有接触过，我就花费比同学更多的时间来学习，在老师的帮助下，借助自己的刻苦努力，慢慢就赶上来了。同时游戏学院零基础教学的模式，也让我学习起来没有任何的压力。”回忆起那段动漫游戏培训经历，王鹏有一丝欣慰。

从汇众教育成都校区毕业后王鹏进入动漫游戏行业也一年多了，现在，他已经被挖到另一家游戏公司担任主美，和当初刚毕业迷茫的一年相比，生活和工作也更加充实、更有挑战了。

当然，这并不是故事的结局，在进入一片新的领域后还有更多的发展空间和机遇。“虽然和同龄人比，我是成功的，但是我还需要不断的学习和积累。在动漫游戏行业更是如此，每天技术都以你无法想象的速度在更新，世界也在时刻向前进。”王鹏感慨道：“学无止境，何时都别停下学习的步伐！机遇就在你身边，你是否准备好了？”

人生是一段长跑，许多条路都可以到达成功的彼岸。关键是，在长跑过程中，每当遇到困难时，都不要放弃，要做出适合自己的正确选择。

汇众教育在全国有30余家分校区，成都校区是全国十佳校区和四大就业基地之一，已经为多家知名动漫游戏企业培养输送了超过2000名专业动漫游戏人才，薪资平均超过3500元。2011年招收高中学历起点企业定制班学员100名，欢迎广大学子朋友前来了解咨询。

学生作品展示







打“气”

汇众教育成都（动漫游戏）校区
地址：成都市青羊区顺城大街218号2楼（新校区）（中西顺城街公交站下站即到）
咨询电话：028~86925115
咨询QQ：200688672 200688676
官网：cda.gamfe.com www.cddongman.com

学什么有前途——动漫游戏直通金领之路

汇众教育 本期推荐校区 汇众教育武汉校区

2011年学什么最有前途？2011年选什么专业最有前途？随着高校的日益扩招，大学生找工作难日益加剧。学什么技术最有前途，学什么技术才能找到好的工作？已经成为一个热门话题。对于今年毕业的高中生来说选什么专业已变得至关重要。

2011学什么技术最有前途

十二五规划期间，国家把文化产业作为了重点。重点把音乐、书籍、影视、动漫、游戏等五大产业作为核心，其中针对动漫游戏产业，强调以原创创意为重点，快速提高国产动漫出版产品的数量和质量，加速发展动漫游戏出版产业。

规划还提出每年重点鼓励100种原创漫画图书、60种原创数字动漫、100种原创游戏作品的创作出版，扶持100个优秀原创动漫、游戏人才（团队），支持50个国产动漫游戏技术研发重点项目。推出一批具有较强影响力的国产大型网游精品和一定数量的网页游戏、手机游戏精品，鼓励手机动漫报、手机动漫杂志的出版，以及手机动漫WAP网站建设。

2011游戏动漫再次火热登场

自2006年我国发布政策支持国产动漫游戏以来已有5个年头，国产动漫游戏也走过初期的困难时期，目前正以每年60%的增长速度增长，截止2010年国内动漫游戏产值达1000亿。

目前国内动漫游戏行业的从业人员大约为10万人左右，未来几年缺口会更大。从事动漫游戏行业的薪资也比较诱人，动漫游戏人才的薪酬区间分布显示，年度薪酬在5万以上的人数达到58%，其中薪酬水平在5－10万范围内的员工人数占到35.5%，薪酬水平在10～15万元的员工人数为12.2%，而10.3%的人年薪高达15万元以上，只有42%的员工年薪在5万元以内，其中年薪不足4万元的只有10%。

选择动漫游戏 技能+学历+就业直达金领之路

2011汇众教育武汉（动漫游戏）校区联合千家名企定向培养游戏动漫人才，开设游戏动漫美术制作、游戏软件开发、游戏动画等就业班，为广大学子提供广阔的成功大路；同时学校联合名牌大学为高中、中专、职高学历的学员开启"技能+学历"套读班级，让学生在掌握技术的同时即可选择学历深造。毕业可获取工信部技术认证证书、汇众教育研究院证书、国家承认的学历证书。

汇众教育数字娱乐 相信品牌的力量

国内领先的数字娱乐职业教育品牌，学校成立之初就是立足于动漫游戏人才培训，目前已走过7个年头，成为了动漫游戏培训行业的佼佼者。7年来汇众教育共计培养了38900多名毕业学员，就业率保持96.4%，同时与3000多家动漫游戏企业有着合作关系，为每个学员的成功提供优质的就业服务。2010年被福布斯评为"最具潜力IT培训企业"。

学什么有前途？动漫游戏设计与程序开发为大家提供了一条职场新路。汇众教育游戏动漫学院为学员提供独有的云世界教学体系，培养行业内顶尖的动漫游戏人才，技术方向涵盖的动漫学院V1.1、游戏学院V5.0课程体系是目前全亚洲最先进的高端游戏动漫人才就业解决方案，它继承了汇众教育成立7年以来所积累的丰富的教学经验，以更全面、更科学、更前瞻、更人性化的课程设置，将学员培养为出色的高级游戏动漫设计制作人才，使学员真正具备领跑行业的出众实力！

汇众教育武汉校区（游戏开发V5.0 动漫设计V1.1）课程体系特点

多实践：系统化时间多；整体化内容多；个性化作品多。

低基础：高中以上学历；无需美术基础；无需电脑基础。

易学习：知识讲解简单案例；循序渐进多案例、多角度。

兴趣浓：技术可视化；作品阶段化；案例商业化。

多成果：教学案例演练阶段；项目练习综合项目制作。

汇众教育武汉（动漫游戏）校区
咨询电话：027-87685520、87685720
免费400：400-811-8830（节假日正常）
咨询QQ：61772062 61772063 61772065
学院网址：http://wh.gamfe.com/
网络报名：http://wh.gamfe.com/baom/226.htm
报名地址：武汉市洪山区广埠屯资讯广场B座6楼（华中师范大学正大门）

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
北京中关村（游戏）校区

高中生签约知名企业 游戏玩家闯出金色未来

今日，当记者连线时，小傅全家还处于喜悦当中。小傅的母亲非常激动，告诉笔者，昨天孩子已经收到了国内一家知名游戏制作企业的聘用通知。说起往事，小傅的母亲一再感慨：“回头想想也挺难的。小傅高考不理想，家人为孩子以后的路操碎了心。那时，总是认为成才注定要走高考这个独木桥。没考上大学，就要比别人多走很多冤枉路。让他工作吧，年纪太小，无一技之长，又累工资又低。上夜校吧，统招生都找不到工作，到时候会不会白花了几万元的学费？出国更不用提了，家里虽然不拮据，但也没有那个条件。”

傅爸爸无意中看到的一则关于游戏设计培训的新闻，却改变了孩子的一生。如今，高中学历的小傅，却拥有很多研究生所憧憬的工作。他是如何越过象牙塔，走出这条特例独行的“阳关道”呢？

就大势，才能成大业

傅爸爸犹记得一年前的那个上午。当在电话中得知儿子的高考成绩时，只觉得一片茫然。让孩子分到文科班，就是想让他“子承父业”，去大学学经济。没想到一次考试失利，却打破了自己多年的计划。

虽然已经过去一年多了，傅爸爸仍记得那条“救命”的新闻：“游戏动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业。我国游戏动漫产业近年来以40%的速度增速发展，造成了游戏动漫设计人才的极端匮乏。中华英才网‘职场人气排行榜’显示：游戏动漫行业是数字娱乐领域最具潜力的增长点，目前人才缺口达30万以上。”（数据引自：《2008～2011年中国游戏动漫行业市场调查报告》）。

深谙经济之道的傅爸爸和笔者开玩笑说：“炒股的人都知道，跟着政策走，紧抓住它的手，涨停就在不远处等着我。所以这条新闻一下子让我重视起来——新行业，新机遇，政府又大力扶持，为什么不尝试一下呢？也相当于给孩子未来一个新的机会。就这样，小傅和父亲商量后，把发展方向定在了从未接触过的游戏动漫行业上。

有了目标，完成目标的方法同样重要

提及父亲当时的决定，小傅不禁喜笑颜开。他说，这是家里第一次不按规矩出牌：“没有看到新闻之前，老爸总觉得搞游戏就是不务正业。而且小傅曾因沉迷游戏受过父母不少教训。从小到大，小傅从来都是按照父母设定的轨迹来生活。虽然也把做游戏当成自己的理想，但是成绩平平以游戏为爱好的他，实在是不敢向父母道出自己的真实想法。说到此，小赵夸张地拍拍父亲的腿：“老爸看不到数据分析，他永远持怀疑态度。”

得到父亲的“批准”后，小傅紧锣密鼓地启动了自己的游戏设计生涯。开始，小傅选择了自学。可学着学着，却发现越学越糊涂。书倒买了不少，但就像小傅自己说的那样：“买书如山倒，看书如抽丝。”

小傅发现，想要进入这个新兴的知识领域，必须要通过系统的学习。“经过多次的电话咨询、熟人介绍、实地走访，我和家人选择了汇众教育北京中关村（游戏）校区。毕业后，学院就业部的老师更将我推荐给了知名游戏企业，他们追求扎实的技能和团队的合作精神，也证明了我们当时的选择是正确的。”

小傅告诉笔者，汇众教育北京中关村（游戏）校区的讲师都是实战项目中磨练出来的实力派人物，他们不单单能教会了他技术，而且在感觉、底蕴、创意上都对他进行了点拨和指导。

最后，小傅妈妈的一席话更道出了天下父母心：“当时，总觉得让孩子考上名牌大学，是件很有面子的事情，而如今才知道，好就业才是最重要的。而且儿子也做上了自己喜欢的事情，父母不就是希望孩子能快乐地过一生么。”

学生作品展示





战天下

●制作：布鲁潘达 ●运营：布鲁潘达
●游戏类型：大型多人在线网页游戏 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://www.tianxia51.com/

■上海 Quarter

《战天下》7月拉开战争序幕

由上海布鲁潘达自主研发的鼎力新作《战天下》，7月正式拉开“战争”宏幕，不删档内测正在火爆进行！带领您穿越时空，重返古战场，亲临体验中外历代史诗战争的绝唱！

从东汉三国、日本战国和古罗马三大战争史诗中淬炼而沉淀出的《战天下》，不论是浓具历史典故的18张彩绘征战场景图，栩栩如生的418位手绘历代名将，还是随等级成长的主城外观，战斗时主将的战技特效，无不彰显出恢宏、霸气、精致、逼真等一系列富有画面张力的视觉震撼，更浓缩为游戏最出彩的5大特色。

题材新颖独特，东西方历史合璧

《战天下》拥有独具特色的东西方历史合璧题材，恢弘展现东汉三国、日本战国和罗马帝国的烽火沙场。

您将因一柄“战天下”之剑（游戏内同样以至尊级“紫色”武器存在）的指引，穿越时空，轮回游历于三个战争时代，热血体验战火纷飞的激情浩荡！

武将齐聚一堂，历代英豪云集

《战天下》横贯亚欧的史诗背景，造就了游戏中三国、日本战国和古罗马共计418位名将英豪的云集！而为贴近历史和真实再现名将的英姿和风范，所有武将皆出自人工纯由手绘，栩栩如生，惟妙惟肖。

您将逐一与历代名将们对垒PK，其中部分武将在被战胜后，会成为可招募至麾下的在野武将。通过对属下将领进行魔鬼训练、特殊培养以及赐配各类神兵利器，你将完全可以创建一支汇聚东西方历代名将，战力无双、所向披靡的无敌军队！

战斗逼真刺激，战法特效炫目

作为一款注重战斗的战争策略游戏，《战天下》在战斗系统的整体打造上传承经典，发扬创新，充分虑及真实战争中将和兵的并重性，在游戏内设置了骑兵、枪兵、步兵、攻城兵等分门别类后逾158个兵种，并特色搭配了8种阵型供玩家们应变挑选。

副本多彩华丽，闯关破敌快感

让玩家与东西方各大势力征战对决的副本系统，是《战天下》尤为出彩的特色设计之一。目前，游戏总计开放18个大型副本，每一个副本均对应一个历史典故。由此，您将在“一战一故事”的副本征战中，在游戏有快速成长发展，并从中真切享受闯关破敌的精彩纷呈。

3大新创系统，演绎PK互动新体验

军谍情报系统

古云：知己知彼，百战百胜！以征战为主要玩法的《战天下》，大幅增强游戏互动PvP，特色推出军谍情报系统，更信息化的让玩家在游戏中即使掌握敌友双方的动态，极致表现出古战场的瞬息万变。

军团爬塔系统

单打独斗显现的只是个人勇武，若想驰骋沙场且霸主天下，忠实可靠的战友绝对必不可少。《战天下》军团系统独创军团爬塔系统，让军团的力量更鲜明，让军团的荣耀更光辉。每当游戏内冬季到来，军团等级大于10级的军团即可进行军团爬塔的热血奋战。成功破关的层数高低，印证着军团的至强。

排行荣誉系统

《战天下》独树一帜的排行荣誉系统，通过威望、武将、装备、攻击和军团5大排行榜，即时展示高手的风采，全面彰显达人的成就，让您始终明确自己的奋斗目标，助力你开疆扩土的征程，指引你成为最终的王者。P



精致的战争场景



军团将每个玩家串在一起



哪里是他们的弱点呢？



无论是日本还是东欧，都挡不住每一个玩家的脚步



战争横贯欧亚大陆

天子

● 制作：游戏蜗牛 ● 运营：游戏蜗牛
● 游戏类型：大型多人在线角色扮演 ● 游戏状态：正式运营
● 官方网站：http://tz.woniu.com/

■杭州 蔷薇r

《天子》对历史宿命的解读序幕

在《天子》的世界中，由于仙魔两族的失误，导致盘古斧爆炸，交错时空而来的秦、汉、唐、宋、明五大王朝失去指引，散落在新世界中，谁能得到盘古神斧便能回归本来，由此也使得五大王朝展开天子争霸。

仙魔两族的战争

中国传统文化自古以来便博大精深，无论是脍炙人口的唐诗宋词，又或者是享誉世界的四大名著，在世界范围内都可以称之为文化经典。但是纵观我们所熟知的古代经典名作，大多脱离不了对于中国式“创世纪”的神话背景。

在中国，关于“三界”的传说其实一直影响着我们每一代人，关于三皇五帝、伏羲、女娲等等具有上古神话色彩的故事也从未从我们的记忆中抹去，而正是这些伟大的上古神话故事构架起我们越来越清晰的民族蓝图。

《天子》作为最具有民族色彩的中国风玄幻穿越网游，对于人们所熟知的神话故事以及人物都进行了着重渲染与刻画，而有关于上古神话中更为庞大的世界观在游戏中也有所体现。

游戏中的仙魔势力是根据中国上古神话中以女娲、太上老君等广为人知的仙界人物组成的阵营体系，玩家初入《天子》世界，便能够在新手村见到主持过“封神演义”的姜子牙，同时太上老君等形象人物也能为玩家亲眼所见。此方代表着上古势力的仙族阵营，并且在游戏中长期与魔族展开对战，构建了游戏的宏观背景。

历史王朝的宿命

《天子》则打破了诸多以三国为背景的网游，而以5朝为游戏背景。在《天子》世界里，根据仙魔两族失误战争的结果，使得交错时空而来的5大王朝相聚于同一天空之下，出于争锋相对的局面，5大王朝的战争爆发。为了恢复天地间的平衡，惟有找回天庭遗留在人间的力量，而能在人间找到这种力量的只有传说中受命于天的真正的天子。根据残存的典籍和一些传闻，可以知晓的是此人很可能在五位帝王之中，他们是秦、汉、唐、宋、明5代帝王，只有其中一位能够带领他的队伍找到天界神力。《天子》以最真实的历史原型构筑强大的游戏世界观，力求为玩家带来最原始的历史故事，亲临其境感受古中华的权势之争。

三国VS水浒

随着盘古斧中残余天地能量的逐渐扩散，从东汉末年到西晋初年之间近一百年的三国风云人物也纷纷被卷入了这个世界，参与到乱世纷争中来。并且，由于洪太尉的无心之举，打开了千古封印，36天煞、72地煞纷纷降落人间，千古封印的能量和盘古斧中残余的天地能量形成共振，席卷而来的冲击把36天煞、72地煞这108个好汉卷入了天子世界中。

三国及水浒都以名着《三国演义》和《水浒传》为原型，重点筛选广为国人所熟知的经典章回故事，三国经典战役“赤壁之战”，水浒经典战役“三打祝家庄”等等都将如实呈现，玩家可自行加入战场，并且场景都是根据文献以及实景进行还原创作，由此也使得游戏在对于经典原著的重视程度上力求给玩家带来原味特色。同时，赵云、诸葛亮、武松、林冲等等分别散布在《天子》世界里的各个角落，使得玩家能够与三国风云人物、水浒一百单八将零距离接触，从而演绎出了一场兄弟情、国家义的可歌可泣的故事。

《天子》的美妙绝非只言片语可以全部表达。其精致美味的画面，热血劲爆的PK，酷炫的人宠合体，潮流穿越的历史背景，这些种种精彩别致的特点组成了2011年最好玩的网络游戏。而笔者所能描述的还仅仅是其独特魅力的冰山一角。更多精彩的故事，刺激的游戏感受，只可意会不可言传。



城中的战斗



传说中的飞马



古香古色是《天子》的一大特色



华丽的技能与帅气的坐骑



每个技能都很华丽

封神

●制作：擎天柱网络 ●运营：擎天柱网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://fs.175game.com/

■北京 faith

打造《封神》新手最强攻宠

灵兽是玩家在游戏中的伙伴，可以跟着玩家一起参加战斗，获得经验而升级、成长。《封神》中的宠，学习技能并不是靠技能书，而是通过融合同种族的灵兽宝宝，就会有一定几率学会其技囊中的技能。综合了很多人讨论得出的宠物之间技能融合经验，我们总结出了一些经验。

融合宠物

打开灵兽融合界面，选中主、副灵兽，点击融合按钮，融合后副灵兽将会消失，主灵兽有几率学会副灵兽技囊中的技能，每次融合将消耗一颗融合石。当然融合的副宠需要为一级的绿色宝宝，并且是同系的宠物方能融合。

主副宠的选择

了解你要选择的主宠属于哪类，知道自己需要什么技能，这样你才能有目的的去收宠。

副宠的技能有你想要打的技能，最好是其中的一个技能是你主宠身上已有的技能。因为可以降低的是你主副宠融合后身上无用技能的存在数量，且在替换技能的时候，将会为你省很多兽决。

融合的注意事项和误区

1、宠物只能融合成功低于和等于当前境界的技能。即宠物无法融合高于宠物当前境界的技能。

2、在你没有打上想要的技能前，不要认为融合的技能越多越好，你融合技能越多，你替换技能时难度就越大。

3、关于当前技能格：白色境界技能两个、绿色境界技能两个、蓝色境界1个、紫色境界1个。

4、如果你想练极品宠，不要在6个技能格打上自己想要的技能前，就往技囊多余的、无用技能。如果你打了，恭喜你，他将是个过度宠。原因还用我说么？

宠物技能的替换

灵兽不会同时拥有某技能的高低级版本。如果想打上高级？先用其他技能替换掉低级技能。鼠标左键选择一个想要替换或打上技能的技能格，然后使用灵兽要诀，将随机从技能囊里抽取一个技能打上。

尽可能的选择极品副宠或打完白色境界技能后，在开始融合绿色境界技能到主宠身上。然后开始打绿色境界技能。这样做的原因是什么？让我们想打上的白色境界技能尽量的靠前，存在于白色的技能格里。因为替换时绿色境界技能只会上到绿色或高于绿色境界的蓝色紫色这些技能格子里。而且技能的替换是随机抽取的，也就是说，我替换绿色境界技能时，会从我白色境界和绿色境界的所有技能里（已打上的技能除外）随机抽取一个技能打到我选择的当前技能格里。这时候，你明白为什么让你们那么选择主宠副宠了吧？下面，就交给人品吧。

教给大家一个小技巧：

白色境界技能有4个或4个以上，绿色境界技能有2个。我们需求2个白色境界技能，2个绿色境界技能打到当前技能格里。那么我们怎么有更大的几率，更稳妥的方法打上两个绿色境界的技能呢？我们首先把最想要的两个白色境界技能打到白色格子里，然后再继续打入两个白色境界技能到绿色格子里。把4个格子打满。

开始打绿色境界技能。因为灵兽不会替换出相同的技能，那么，我们在打绿色境界技能的时候，系统就会随机在技能囊里抽取除当前技能以外的技能替换到当前技能格里。而我们白色境界的4个技能都在当前技能格里，系统可选择的技能只有绿色境界技能了，这就完美的替换进我们指定的当前绿色的技能格里，剩下的，还是看RP吧。至于强效要诀的作用是提升宠物技能等级。使用强效要诀，只会随机作用于你当前技能格里的技能。



宠物界面



每个技能都有独到的地方



融合时RP很关键



中式水墨风浓厚

征途

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zt.ztgame.com/

■北京 faith

论《征途》“附属装备”的重要性

通常情况下，在打造装备时，我们会把大部分精力放打造“主装备”上，但对于“附属装备”我们同样不能轻视。换句话说，在某些特定条件下，“附属装备”比“主装备”更为重要。下面就请跟随笔者一探究竟吧！

“舍本逐末”有原因

自从推出“202级圣者套装”以来，《征途》在“主装备”的更新上，已经很久没有大的动作了。但“装备系统”中的“附属装备”却如雨后春笋般地“成长”起来。在“202圣者套装”已然定型的情况下，要想继续提升自己的攻防实力，只有从“附属装备”上入手了。从实际情况来看，“附属装备”给游戏人物增加的攻防属性，一点也不比“主装备”差少。以“段位勋章”为例说明，紫色“段位勋章”会给人物增加10万以上的物攻、魔攻、物防、魔防，还有5%的重击效果。这是包括“202级圣者武器”在内的所有“主装备”都无法相比的。

而且，“主装备”大多是单一属性加成，比如“武器”只增加攻击力、“头盔”只增加防御力；而“段位勋章”则是多种属性加成一起来。从这个角度上讲，打造一件极品“主装备”，就不如打造一个极品“段位勋章”来得划算。

综上所述，我们“舍本逐末”地选择“附属装备”进行打造、改造，既是迫于形势；又是其本身物有所值。所以，这个“舍本逐末”绝对是正确的！

“附属装备”有攻略

1、“段位勋章”养成攻略

“段位勋章”是《征途》在推出“武林大会”时，衍生出来的一件装备。需要玩家花费“10锭银子”在“杂货店伙计”处购买才能获得，刚刚购买出来的“段位勋章”是白色0级的，是不会给人物增加任何属性的。必须使用“段位经验丹”使其升级，才能获得相应的属性加成；当“段位勋章”升级到白色100级了后，我们还可使用“段位勋章强化符”使其变为蓝色，依次类推，直至紫色100级为“段位勋章”的最高形态！需要说明的是：“段位经验丹”是可以免费获得的，凡是参加“武林大会”的玩家，都会有很大几率在比赛的过程中获得；而“段位勋章强化符”也可以日常活动中获得。

2、“法宝”的选择

“风雷翼”相比，《征途》的另一个“附属装备”——“法宝”，则不是各种属性都有加成的，而是要打造者选择物攻、魔攻、物防、魔防和生命血量中的一种来进行培养。比如下图中，170级蓝色法宝，给人物增加了31647点物理防御加成，但在其他属性加成上，则低得可怜，可以忽略不记。究竟选择何种优势属性来培养，我们就要根据自己的职业、其他装备特点来确定了。多了一个选择性，这是与“段位勋章”等不同的地方！

还有一点值得说明：自从《征途》开放“法宝灵化”后，游戏人物身上可以便可以携带两个“法宝”了（注意，两个“法宝”不能同时使用，需要使用换装键进行切换），而且凡是到达170级并经过灵化的“法宝”，无论其优势属性是什么，都会为人物额外增加10万血量！

从这个信息上分析来看，以往那种“高血量”法宝便不再被玩家选择了，其一，因为非加血法宝，照样能增加人物血量；其二，如果人物身上携带的分别是“加血法宝“与“非加血法宝”，在进行切换时，势必会造成加血法宝做无用功的现象！也就是说，“双法宝”时代，不宜使用“加血法宝”。

俗话说：“工欲善其事，必先利其器”，作为一名网游玩家，最大的乐趣无外乎就是不断提升自己的实力，以便叱咤那刀光剑影的江湖。退一步来讲，就算不为了打架，看着自己的攻防属性不断地提高，也是我们玩网游的追求！



《征途》主装备与附属装备



《征途》202级圣者套装



极品“段位勋章”



在“杂货店伙计”处购买“段位勋章”



参加“武林大会”可以获得“段位经验丹”

功夫英雄

●制作：空中网 ●运营：空中网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http:// hero.kongzhong.com/

《功夫英雄》职业选择绝密档案

■北京 烹调学校

《功夫英雄》作为空中网2011年最新3D网游，其背景设立在清末民初那段昏暗年代，内忧外患是当时的主旋律。如此背景之下，游戏中的六大职业也肩负着救万民于水火的使命，同样的目的让他们走到了一起，在这个战火纷飞的年代谱写了一段英雄的传奇。

陆地的霸者——武师

武师以武入道，讲解身心合一，他们体格强健，血量惊人，拥有高物理防御能力与不可磨灭的意志。当危难降临之时，武师永远是冲在一线，用他们强大的防御力和生命力铸就最坚强的盾牌，保护同伴的安全。总体来说，武师战场上的定位为MT，承担着拉怪和为队友抵挡伤害的角色，乃是队伍中的灵魂人物，喜欢以一挡千的玩家千万不要错过这个职业。

搭弓任逍遥——神射手

《功夫英雄》中的神射手身手灵活，冷峻沉稳。擅长远距离的控制技能以及物理输出，被誉为“Solo之王”。神射手适合那些冷静且一身傲骨的玩家，谈笑间在百万军中取上将首级，然后张弓搭箭，寻找下一个倒霉的目标。

暗杀的艺术——忍者

作为《功夫英雄》中最神秘的职业，忍者既没有武师沉重的铠甲，也没有神射手漫步的舞姿，他们只是静静地隐匿于黑暗中，在最有把握的时候出击，结束敌人的生命。杀戮是他们的使命，也是他们存在的价值。在这个尔虞我诈的世界里，或许真的只有自己手中的利刃，才是最值得相信的东西。

梦幻的舞者——阴阳师

作为东方古老的职业之一，阴阳师崇尚阴阳五行学说，可以控制法器与远处的敌人战斗，由于精通各种符咒，通过调用神秘的力量让敌人苦不堪言，例如行动缓慢、防御减弱、血量持续下降等等。他们还能操控式神，以自身精神力为代价，召唤出强大的式神辅助他们战斗。选择阴阳师的人可以得到梦寐以求的强大力量，而想要在战场之上存活下来，娴熟的操作是最基本的要求，如果你自认为可以掌控一切，那就选择阴阳师吧。

双面娇娃——传教士

西方的传教士们，背负着信仰，远渡重洋，来到中国传递着神圣的光辉。他们以圣光之名，驱逐邪恶，如同神子降临；又以审判之名，火烧异教徒，仿佛恶魔的化身。天使与恶魔，神圣与黑暗，两种不同的心态完美的诠释着传教士作为战场上不可或缺的存在。两种形态的随意转换，让他们成为战场上的多面手，治疗和输出随意的切换，是天使还是恶魔，都在你一念之间。如果你既外向又略有点小腼腆，那么传教士将是你不二的选择。

虐杀之王——狙击手

狙击手是天生的发明家，他们通过鼓捣各种奇怪的装置，来帮助自己进行战斗。火箭推进器、传送器、TNT、自爆绵羊，都是他们虐杀敌人的手段，当然，他们最依赖的还是枪械上的聚能装置，通过聚集枪械爆发时产生的动力，而聚合成的魔能弹，具有形态万化的攻击效果，威力巨大。狙击手与神射手所不同，追求全力输出的他们喜欢枪口不断迸射出的火光，让战场变成一片燃烧的地狱。若你喜欢追求强力的打击，演绎自己的战争美学，那么毋庸置疑，你的职业非狙击手不可。

看到了职业的介绍与技能的描述，你是否对六大职业有了更深入的了解了？对于《功夫英雄》的职业，还是运用一句话：没有最强的只有，只有最牛的玩家。无论你选择哪一种，你都有可能在英雄世界中成就一番辉煌。



碧水泛舟



传教士技能



忍者技能



忍者技能2



跳跃轻功

QQ游戏 ●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线休闲游戏平台 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://qqgame.qq.com/

■河北 写意阿龙

《QQ游戏》大奖赛引爆竞技之夏

《QQ游戏》大奖赛自2011年4月28日盛大开幕以来，组队、单人两大竞技模式同时开放，场内场外双重劲爆活动同步进行，欢乐的赛事氛围和丰厚的比赛奖励，给我们带来了冲刺冠军的刺激和参与活动的乐趣。玩家或跨入赛场冲锋陷阵剑指桂冠、或参与场外活动呐喊助威，总参与人数已经过亿，成为有史以来参与人数最多的电子竞技大赛。

首届QQ游戏大奖赛赛事报名人数远超千万，众多线上高手在上海赛区脱颖而出，率先杀入初赛阶段。

据记者了解，《英雄杀》《欢乐斗地主》《四国军旗》《斯诺克桌球》4款人气游戏抢先领跑，千万QB、过亿欢乐豆等虚拟奖励好礼相送，还有万元现金大奖、Ipad等超值实物奖品奖励送不停。赛场外三大给力活动火热开启，互动即有超值奖励。用心玩游戏，欢乐全接触，QQ游戏大奖赛将继续引领全民热潮，引爆火热竞技之夏。

火热预赛 引领精彩竞技时代

英雄杀、欢乐斗地主、四国军旗、斯诺克桌球4款人气游戏率先领跑，千万玩家火热报名，预赛一开赛就火爆异常，在比赛时段内比赛专用频道全线飚红。最终五万斯诺克桌球大师、十万斗地主游戏高手、十万军棋线上专家和十万英雄杀骨灰高玩过关斩将，率先杀入初赛。专业赛制，千万玩家，TGA平台全程赛事直击，QQ游戏大奖赛倾情打造顶级精英赛事，引爆竞技激情之夏。

全民互动 赛场内外皆精彩

此次比赛面向所有玩家，“零门槛”让所有QQ游戏爱好者都有机会投身赛场。赛场内欢乐竞技喜报频传，赛场外“开赛啦！开晒了！”、“为欢乐备战！”、“为欢乐加油！”3大场外活动联合发力，投票支持喜爱选手，上传图片分享赛事精彩即有机会收获大奖。欢乐全接触，QQ游戏大奖赛赛场内外皆精彩。

顶级赛事开创先河 竞技历史成功改写

此次大奖赛作为QQ游戏正式举办的最具权威、规格最高的赛事，无论是从比赛的项目，还是从参赛的人数，都是首屈一指。4款竞技项目覆盖了目前网络最主流的休闲元素，牌类、棋类、体育类、策略类，总参与人数过亿。场面恢弘的大赛与场外开展的“开赛了，开晒了”活动都有众多网友踊跃参加，大赛人气度不断攀升，玩家竞技水平也受到高度检验。如此盛会既填补了国内电竞赛事休闲游戏的空白，给中国以后的电子竞技大赛带来深远的影响。

虚拟奖品赠高手 实物大礼送英雄

纵观整个大奖赛，2个月零5天的赛程，一共要颁发100多年的蓝钻会员资格、数千万的Q币、过亿的游戏欢乐豆等虚拟类奖品。更有让人垂涎三尺的实物奖励，TGA组委会颁发的纯金纪念徽章，腾讯游戏提供的8000～18000元人民币现金大奖、以苹果Ipad2为代表的一系列数码产品、微软与雷柏的无线鼠标，众多奖励无一不是魅力十足，一共50万的奖励资格更是货真价实，只为搭建公正、公平、公开的电子休闲竞技舞台，力求发掘草根竞技高手，打造全民狂欢盛宴！

如此盛事千载难逢，你我有幸适逢其会岂能错失良机！让我们相聚QQ游戏大奖赛，共同参与并见证这一电子竞技史上的盛况！

关于腾讯游戏

腾讯游戏，全球领先的游戏开发和运营机构，国内最大的网络游戏社区。以“用心创造快乐”的理念，腾讯游戏通过在多个产品细分领域的耕耘，对多元化四大平台的打造，致力为玩家提供“值得信赖的”、“快乐的”和“专业的”互动娱乐体验。



比赛报名页面



场外3项活动



赛程安排



玩家“开晒”的地方

尘埃3 DiRT 3 类型 竞速 制作 Codemasters 发行 Codemasters 发售日 2011.5.24

刀口上的进步

加入了天气要素的《尘埃3》满足了广大玩家的怨念，但有《尘埃2》珠玉在前，本作的进化只能算得上“改进”。或许真正的飞跃要等到下一世代主机出现才有可能。

■北京 Oracle

几个月前，当你从预告片里看到一辆飞奔的赛车从白雪皑皑的芬兰开进非洲大陆时，Codemasters的开发组一定笑了。因为他们很自信，这次玩家一定会对冰霜雨雪的连番侵袭感到满意。而且“代码王”大概是铁了心的要一扫此前带给玩家的昏黄、干热的印象，于是把芬兰赛道放在首位，参天大树郁郁葱葱，给了刚进入游戏的玩家无限绿意。可惜说到底，《尘埃3》还是用之前的UGO升级版引擎开发的，又起了“尘埃”这么个名字，怎么也甩不掉干系，果然到后面几条赛道它又恢复了“本色”。就这个画面来说，因为是跨平台游戏，要照顾到家用机的性能，已经没有飞跃，但即便如此，它仍在众多方面极力做到与众不同，能进步一点就是一点，以发售间隔来看，这样的态度已经是难能可贵了。

“没有最好，只有更好”的画面

从《尘埃3》的菜单也能看出这个系列的自我超越。它的菜单界面一向别出心裁，从初代华丽的3D菜单，到二代真实氛围的实景房车，在同时期还没有这样的好点子。三代的菜单初看上去没有以往那么复杂，其实简单而不失绚丽——在空旷无一物的平台上，一辆赛车疾驰而来又骤然减速，带出所有的选项，光泽流动的车身仿佛在向你暗示——我不是播片，我是即时演算的！

正式进入比赛后，老实说，即使场景贴图比前作更细腻，也难以像前作那样惊艳——《尘埃2》相对初代的提升实在太大了，续作的上升空间自然小了很多，好在天气效果及时弥补了玩家的画面疲劳感。这并非“科林·麦克雷拉力”（Colin McRae Rally）系列首次加入天气效果，2003年的《科林·麦克雷拉力04》就有雪雨天气。到了画面水准整体提升一个层次的“尘埃”系列，反而因为EGO引擎的问题而无法加入天气效果，现在EGO的版本号更新到了2.0，不仅加入天气效果，还表现极为出色。尤其是雪地赛道，在车内视角能感受无数雪花扑面而来，在车尾视角还看到后轮扬起的雪花在阳光下飞舞，前者惊险刺激，后者美不胜收，真是过瘾！

刀口上的优化

如果你像我一样从没换过电脑，以4年前的《尘埃》对比《尘埃3》，可以感到它们在硬件上越来越平易近人，到了最新作加入了天气效果，贴图建模进一步提高，配置要求却没什么变化。这是一种怎样的态度？这是优化的态度！



漂移模式是《尘埃3》的重头戏，在整个赛事所占的比例相当高，甚至提供了一个独立的自由漂移模式。这也能说明系列已经彻底脱离“科林·麦克雷拉力”时代，全面向娱乐进军了。这样明显的改动让很多把“尘埃”还当作“严谨拉力游戏”的玩家一时无法适应，而游戏的赛事安排也实在强人所难，有的玩家只喜欢跑传统拉力赛，却被迫去跑特技赛来解锁下一场赛事



以往作品中你肯定见多了干旱的非洲和美国西部，而难以见到的如此美妙的热带草原风景



（左上图）费心制作的漂移赛不怎么受待见，而且有些强迫的味道
（左下图）撞泡沫的小游戏并不比前作简单多少
（右上图）雅致的山区景色，让人想起前作的克罗地亚
（右中图）分屏模式在PC上比较罕见，但这样实现出来的效果很不错
（右下图）夜景虽然不多，但实现的光影效果更加出色









作为跨平台游戏，《尘埃》初代恰逢家用机更新换代之际，面对陌生的硬件，开发技术的生疏导致那时的跨平台游戏硬件需求虚高，画面从现在来看已然落伍，用更强大的硬件却依然无法跑出流畅的效果（就像《失落的星球》初代和续作的情况一样）。随着开发人员对引擎和硬件的不断熟悉，优化水准逐渐提高，于是有了厚道的《尘埃2》。《尘埃3》在画面上的优化是见缝插针型的，堪称刀口上的优化。但另一方面，大家没这个条件去学GT5的N年磨一剑，能做到《尘埃2》这样的效果已经接近家用机的极限，这次居然在画面稍微进步的基础上加入了天气效果，那么在其它方面肯定要打一些折扣吧？恐怕是的。《尘埃3》的赛道边界十分狭窄，稍微冲出赛道就会导致赛车重置，如果你频繁发生此类事故就有机会遇到小概率事件，如冲出赛道撞向一座山头的瞬间突然发现自己漂在了半空，屏幕上的HUD也消失不见；或赛车莫名其妙地浸入水中。这种不可预料的贴图穿越事件说明：很多赛道两旁的景物可能只是张贴图，或即使有3D的缓冲地带，也十分狭小。这样既保证了画面，对游戏体验的影响也降到了最低。

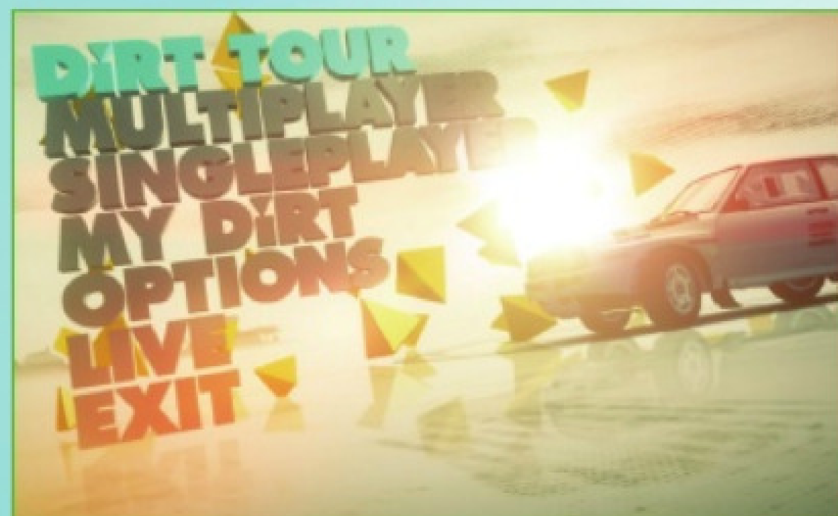
玩法的进一步丰富

尽管追求硬派真实的核心玩家通常会力荐《理查德·伯恩斯拉力》（Richard Burns Rally），但讨巧的“尘埃”系列还是当之无愧拥有最多最广泛的玩家群，这不仅得益于后者更友好的操作，多样化的玩法也功不可没——系列自从诞生起就一直向新手靠拢。本作难度虽然依然分为5种，但整体上比前作都降了一级。有人反映这次车体太轻，那是当然，增加漂移模式了嘛，不轻怎么漂得起来。漂移模式是《尘埃3》的重头戏，在整个赛事所占的比例相当高，甚至提供了一个独立的自由漂移模式。这也能说明整个系列已经彻底脱离“科林·麦克雷拉力”时代，全面向娱乐进军了。这样明显的改动让很多把“尘埃”还当作“严谨拉力游戏”的玩家一时无法适应，而游戏的赛事安排也实在强人所难：有的玩家只喜欢跑传统拉力赛，却被迫去跑特技赛来解锁下一场赛事——强制娱乐只会适得其反。

此外，前作的回放模式无论从镜头到画面均已十分完美，网上层出不穷的回放视频也是从二代开始流行的。本作顺应潮流，在回放模式上又添加了视频上传功能。悲剧的是，回放视频只支持上传到YouTube，且只能传30秒钟；喜剧的是，为了应对主机破解与二手游戏交易，主机版在联机时还要求输入与CD-Key类似的VIP码，让玩家十分窝火。PC版却难得地支持分屏模式，联想到很多游戏在发售PC版时都会去掉分屏的做法，“代码王”真可谓厚道到底了。

（左上图）菜单用当前流行语来形容，就是很Lifestyle
（左中图）本作车型丰富，几乎每一部有时代特点的车型都会收录其中
（左下图）车内视角一如既往地出色，飞奔在泥地上甚至能看到附着在方向盘上的尘埃颗粒
（右上图）初期赛道一片葱绿，一点也不黄哟！
（右下图）雪地赛道的物理特性很逼真，比如转弯时极易发生侧滑冲撞













猎魔人2——国王刺客 The Witcher 2: Assassins of Kings**类型**角色扮演**制作**CD Projekt RED**发行**Atari**发售日**2011.5.17

波兰佬还得学包装

作为一个5月16日还在跟编辑老爷吹捧《猎魔人》战斗系统的作者，5月17日我就面临这样的问题："兔老师，我记得你昨晚还说得天花乱坠，怎么今天就开始骂《猎魔人2》了？要不要写篇东西帮自己洗地哟！"

■湖南 攻城学院兔老师

5月17日，《猎魔人2——国王刺客》上市。在这之前，欧美RPG爱好者朝思暮想，拭目以待。游戏发售后，斥责、谩骂的声音却盖过了赞誉。"为什么这游戏玩起来的感觉那么傻呢？"——这是我周围一票玩了快20年游戏的老家伙，一票《猎魔人》的死忠粉丝说出来的话。本着没有调查就没有发言权的精神，我操纵着白发痴汉侠杰洛特奔驰了数天，得出的结论是：这游戏不傻，但包装这游戏的家伙显然就该拖出去枪毙。他们在游戏的初期就把种种恶趣味和缺陷展露得一览无遗，却让《猎魔人2》的亮点被遗留在了一个不起眼的角落，等待人去发掘。



战斗系统的变革

愤怒大部分集中在战斗系统的变革上面，而且论调基本都是："一代那个战斗系统是多么的丰富多么的华丽，二代的战斗系统根本就是严重的退化！"所以，我们就从战斗系统的变革开始吧。

《猎魔人》的战斗系统本身相当另类，作为一个在PC上发家的RPG，它的战斗方式更像是主机上流行的QTE：玩家不能靠狂点鼠标来剁翻敌人，而要在恰当的时机点下鼠标才能发动连续攻击。因此，在《博德之门》《无冬之夜》乃至"山口山"里剁肉剁惯的人，刚碰到《猎魔人》时会相当不适，当年《猎魔人》的战斗系统就曾被许多新手们喷来喷去。

然则，在适应了这套战斗系统后，玩家会惊喜地发现，它能流畅而绚丽地展示欧式剑术（你还记得么，在进行动作捕捉时他们就邀请了剑术学院的强者）。只要能适当地控制战斗节奏，哪怕是没多少游戏经验的新手也能用势如劈山的重击砍翻重甲的敌人，用连绵不绝的快剑压制灵敏的对手，用密不透风的群攻剑式在环伺的群敌中掀起腥风血雨。当一头白发的杰洛特在游戏中跳完一曲死亡之舞，在横陈的尸首中收剑入鞘的那一刻，我甚至能感到一丝古龙小说的范儿——我一直坚定地认为《猎魔人》的原著小说应该把译名改为《多情痴汉无情剑》（Chivalry Pervert）！

当然，我不是说《猎魔人》的战斗系统就全无问题。游戏中的攻击方式包括6套剑术连击，6招蓄力剑击，5种法印。看起来很多，但是蓄力剑击在大部分情况下尚未出手就会被打断，陷阱和魅惑法印极少用到，护盾法印可能用到一两次，所以游戏中基本就是用剑术连击和狂风、火焰两套法印打满全场——绝大部分的敌人都可以用对应的某种剑术虐杀。如果虐不动，那就用狂风法印弄晕了处决；如果吹不晕，那就用火焰法印烹之。这一套东西听起来真的很像德克萨斯州的食谱——如果能生吃，就吃；不能生吃，就弄熟了吃；如果熟了还不好吃，那就蘸酱吃吧！

相比之下，《猎魔人2》在这方面有显著的进步。表面上看去，它的战斗系统在模仿ACT游戏，前作中的剑术系统被简化成了轻击、重击和格挡，原本流畅华丽的战斗变成了千篇一律的遍地乱滚加砍两下就跑。很多人认为这是一种退步，但实际上，这是制作组为了推动多样化而进行的尝试。怎样的多样化？没了前作中势不可挡的剑术，玩家在序

章的战斗中就不得不尝试尽可能多的手段，用陷阱法术把持盾的骑士定在原地试刀，用狂风法印把敌人推下塔楼摔死，用护盾法印提高自己的生存能力，用闪光弹把人闪瞎眼后发动血腥味十足的处决技。这些在前作中几乎不可能被尝试的手段都有了用武之地。至少就战斗系统的多样化而言，《猎魔人2》比前作更加出色。

同样，我得说，“战斗不流畅”也是一种误会。随着游戏流程的推进，玩家将会发现战斗的流畅度还是可以接受的，在某些时候的表现力甚至还超出了前作（比如说反手一剑刺中背后扑上来的敌人，然后头也不回地拔剑，飙血……这风范丝毫不输给《英雄》里李连杰扮演的那个刺客。我想导致玩家误会的原因是，这游戏的序章实在太烂。

糟糕的序章

序章是游戏的脸面，大部分游戏惨遭怒删的原因都是因为游戏的序章不够吸引人。时下流行的做法是，在序章中让玩家用满状态的主角将各路敌人尽情轰下，然后在接下来的章节中将主角打回原形，让玩家从零开始，为了回到满状态而奋斗。可是，波兰人的思路不太一样。

在等待着《猎魔人2》的时光中，我们都在期待杰洛特有更出色的表现。可是，作为在前作中轰下妖孽无数的强者，杰洛特在序章中居然忘光了所有的剑术，带着轻重两招杀出帐篷，开始担任国王的贴身护卫。接下来的战斗中，“战斗不流畅”的惨剧就发生了：玩过前作的人们英勇无畏地冲入敌对的骑士当中，却发现群体攻击技能还要再升上几天级才能获得；他们试图用狂风法印打掉骑士的盾牌，却发现在普通或以上的难度，这个方法不太现实；而后他们又换用火焰法术去烧持盾的骑士，却看到火苗一闪，那哥们几乎是毫发无伤地冲上来猛砍主角。在经历了被路人甲乙丙丁各种砍翻的惨剧后，他们选择了砍一刀然后翻滚、躲避敌人反击的游戏机式打法。

而后，我们就看到“北方诸国最负盛名的猎魔人”被一群无名杂鱼追得遍地乱滚。

当然，除了让杰洛特遍地乱滚外，波兰人还试图在序章中展示更多的东西，比如，类似《质量效应》的限时对话系统，只是这限时对话系统实在是过于突兀，有时候对话选项还没看清，甚至连倒计时的沙漏都还没留意到，系统就已强制作出了选择。再比如，他们还顺应当今主机上堪称恶俗的巨型怪物潮流，弄了一条四处乱窜的巨龙，只是点两次鼠标右键躲避巨龙攻击的那段游戏流程还不如红白机上的炸弹人紧张有趣。他们甚至还展示了潜行系统，哦，我们还是别提这拙劣的潜行系统了，我们来说说物品拾取系统吧……



（左上图）Boss战的战法比以前更加多样化……如果搞不定它的话，请想想制作组在森林里放那么多（注意是那么多！而且可能经常让你先中招）的陷阱是什么企图呢！

（左下图）与这位章鱼兄弟相比，序章那条只能QTE的龙真叫人伤心。当然，章鱼Boss还是有不足，固定的战斗方式限制了游戏的重复可玩性，在低难度下，更是有些打得不过瘾

（右上图）相信很多《猎魔人》的老粉丝在接触本作的前40分钟都是这个表情。这其实一幅开发中画面，正式游戏里，雕像的嘴巴长得更大

（右中图）我一直坚信这家伙的出现就是为了逼玩家适应本作的战斗系统——可是这为什么不放到序章的战斗里面去呢！

（右下图）说到拾取，有谁遗漏了章鱼尸体上的另一处战利品？









这绝对是我见过的最恐怖的物品拾取系统，没有之一。显然有钱就喜欢华丽的波兰人觉得前作中那种按下Alt键就显示所有可拾取物品的做法太土太没有风格没有知性了。《猎魔人2》的物品拾取系统变成了按下Z键，而后杰洛特的狼头护符发出一道光波，在那四处盛开的绚烂夏花丛中，可以拾取可以使用的物品便开始闪闪发光呼唤着主角。这美化画面的做法本来也无可厚非，但有时候敌人掉落的钱袋位置就十分诡异，无论如何都无法瞄准并拿起来；更有的时候，钱袋和火把的位置重叠（别问我怎么重叠的），然后潜行中的杰洛特就为了捡钱袋而点亮了一个火把，遂遭狱卒围观。最令人发指的则是拾取物品的次数，比如说路边有一堆箱子，其中7个箱子里有可以拾取的物品，为了拾取这堆箱子里的物品就必须分别点击7次箱子，点击7次"拾取所有物品"。这听起来不是很可怕，但是知道这游戏里有多少民宅，民宅里有多少堆箱子，一堆箱子的数目有多少的人便能清醒地意识到这到底是多么的烦人。

所以你们看到了，这帮波兰人想在序章中尽情展示自己的创意，但不幸的是，他们没能把这些创意的美好一面放到玩家面前，反倒是让人在序章中就因为一堆缺陷而大倒胃口。这已经不容置疑地奠定了《猎魔人2》作为营销学经典反面案例的地位，可是《猎魔人2》在营销与包装上的悲剧还没有结束。因为：不塞那么多那么蠢的小游戏会死是吧！

最令我感到欣慰的是，有不少人和我一样，觉得这《猎魔人2》中最叫人恶心的东西不是那"不流畅的战斗系统"，也不是序章中展示的那一票毛糙的细节，而是各种叫人吐血的小游戏。在游戏里添加小游戏本不是错的，但完全不对小游戏的规则进行解说就是错误，完全不对一些卡在了游戏进程关键位置，不通过就进行不下去的小游戏的规则进行解说就是不可原谅的错误。有谁第一次玩巨弩轰塔楼游戏就顺利地命中了目标？这全无规则解说的东西到底要怎么瞄准？虽然这巨弩轰塔楼游戏只有一次射击机会，可就算打不中也不要紧，更可恶的是下面这段。

在参观了某坠楼的白袍刺客少年的尸身后，有多少人被那门巨弩的发射惹毛了？狂点鼠标，上弦，砍翻若干只知道戳人不知道破坏巨弩的杂鱼；狂点鼠标，瞄准，然后不发射巨弩而是继续去砍翻若干杂鱼；狂点鼠标，发射……这是最顺畅的过程，如果在狂点鼠标的过程中有所懈怠的话，那么巨弩的粉丝团就会一波又一波地汹涌而来，与巨弩共存亡——我见到最惨的一个家伙就为这个巨弩折腾了一上午。

总之，这群波兰佬已经沉迷小游戏到了本末倒置的地步。一个容量达到14 GB的ACT向RPG，被各种知其然不知其所以然或干脆就不明所以的小游戏搅得鸡飞狗跳，禁不

（左上图）遇到第一章的这位猥琐大叔后，剧情突然变得更加RPG一点了，各种任务一下子多了起来
（左中图）并不是所有人都爱去菜单里看枯燥的教学部分，而游戏打到这里才提示法印的用法是不是有点晚呢？某些没玩过前作的家伙以为从来只有一种法印……
（左下图）拙劣的潜行系统——拙劣的序章中一个明显的劣迹。在用"弹指神通"灭火炬和拾取物品之间，在开门和切换到潜行状态之间，你抽了没有？











（右上图）在特莉丝的魔法屏障保护下战斗，第一章的第一场战斗就远比整个序章的打滚+砍人有趣。这一幕在第二章开始重复了一次，但你听不到罗契和特莉丝的有趣对话
（右下图）对新的战斗系统缺乏足够的提示导致"战斗难度加大"，更是加深了部分玩家对游戏的误解，后来出现了很多研究左右键如何组合的真相贴

住让人联想到“这是在小游戏中间插播砍人和H片段吧？”或是“我有这闲钱干嘛不去App Store上买一打更有趣的小游戏来玩呢？”。

单凭这点，已经毁掉了不少人对《猎魔人2》的期待。

可是，《猎魔人2》对得起我们的期待

我承认我的论调转折得相当核突，但《猎魔人2》的表现也转折得相当核突。在脱离了那片百花盛开、风光秀丽的战场和阴暗曲折、空间利用率奇差的地牢后，杰洛特一行人居然就来到了一片古木参天的森林（之后还有更棒的雪山什么的）。从绞刑架上救下丹特里恩和佐尔坦的经历让人看到“原来这游戏的剧情对话还那么丰富啊”；勇斗大章鱼的战斗也证明“这游戏里的巨型Boss并不都是序章里那般废的呀”；陷阱和爆炸物什么的乱入也确实丰富了战斗手段，想想看，在《猎魔人》里有谁那么费神费力地去鼓捣爆炸物？除了以上这堆东西外，《猎魔人2》还有下面两大优点：

剧情很丰富很有分量。作为一个RPG，最重要的因素莫过于剧情二字了。《猎魔人2》的剧情填补了《猎魔人》小说与游戏之间的空白故事，交代了杰洛特从被杀到复活、失忆的流程，甚至还透露了杰洛特的“正室”叶奈法的下落。对《猎魔人》的粉丝而言，这大堆的剧情必定是不得不看的。即使是没接触过“猎魔人”系列的新玩家，杰洛特与一开始大家认定的反派胖大叔间的恩怨，以及胖大叔刺杀北方诸国国王的原因，也都能极大地满足“剧情控”们的好奇心。即便是分支剧情，《猎魔人2》依旧是诚意爆棚——坚持打完序章，在第一章的结尾准备作出选择，存档，然后在第二章摸索各种可能性吧！

战斗的表现力胜过前作。如果说前作偏向于用“剑光一闪，血溅十尺”的浪漫主义手法来表现战斗，那么《猎魔人2》的战斗表现走的是写实主义路线，更倾向于展示用冷兵器格斗时那种干净利落的暴力快感。处决技的表现也是如此：在前作中是用慢动作+夸张的毙敌手法来展示处决技，经常能看到杰洛特舞动着白发，跳大神一般倒持剑刃旋身斩首；而现在则是凶戾到暴的一击致命，毫无多余的动作。最值得一提的，当然还是大章鱼、战场怨灵、巨龙等后来相继出场的Boss级敌人，忘了前作中那个手持大锤、状如蛮子的“法师”阿扎吧，忘了前作中那个名头巨响，结果无比废柴的深潜者达贡吧，能和这些新一代的怪物Boss正面对决，就算是被追得遍地乱滚也是值得的呀！

当然，前提还是，你得忍过序章。然后你会看到2011年最烂序章与最强欧美RPG的合璧是什么样子……（请留意中旬刊近期将要推出的“痴汉侠士”真相专题！）



（左上图）序章结尾这个段落，用慢镜头华丽丽地渲染吴宇森式的美学
（左下图）据说本作进步最大的一点就是各种马赛克，但大部分马赛克的情节设计与剧情水乳交融，毫不矫揉造作。最棒的是，你要是不解风情，很可能错过其中的某一段儿哟……

（右上图）RPG的一大核心是故事，这些动画插片穿插在杰洛特找回记忆的全程，别有情致
（右中图）序章故事的揭晓不可谓不用心，4个小段落都很生动，罗契的出场甚至影响了很多人在第一章结尾的选择，但这些故事和战斗的结合就很差了
（右下图）《猎魔人2》对角色的塑造可圈可点，如果不坚持玩下去，很可能把这两位都当成简单的反派。在第一章的结尾，你就要选择是否跟一个“坏人”做同伙







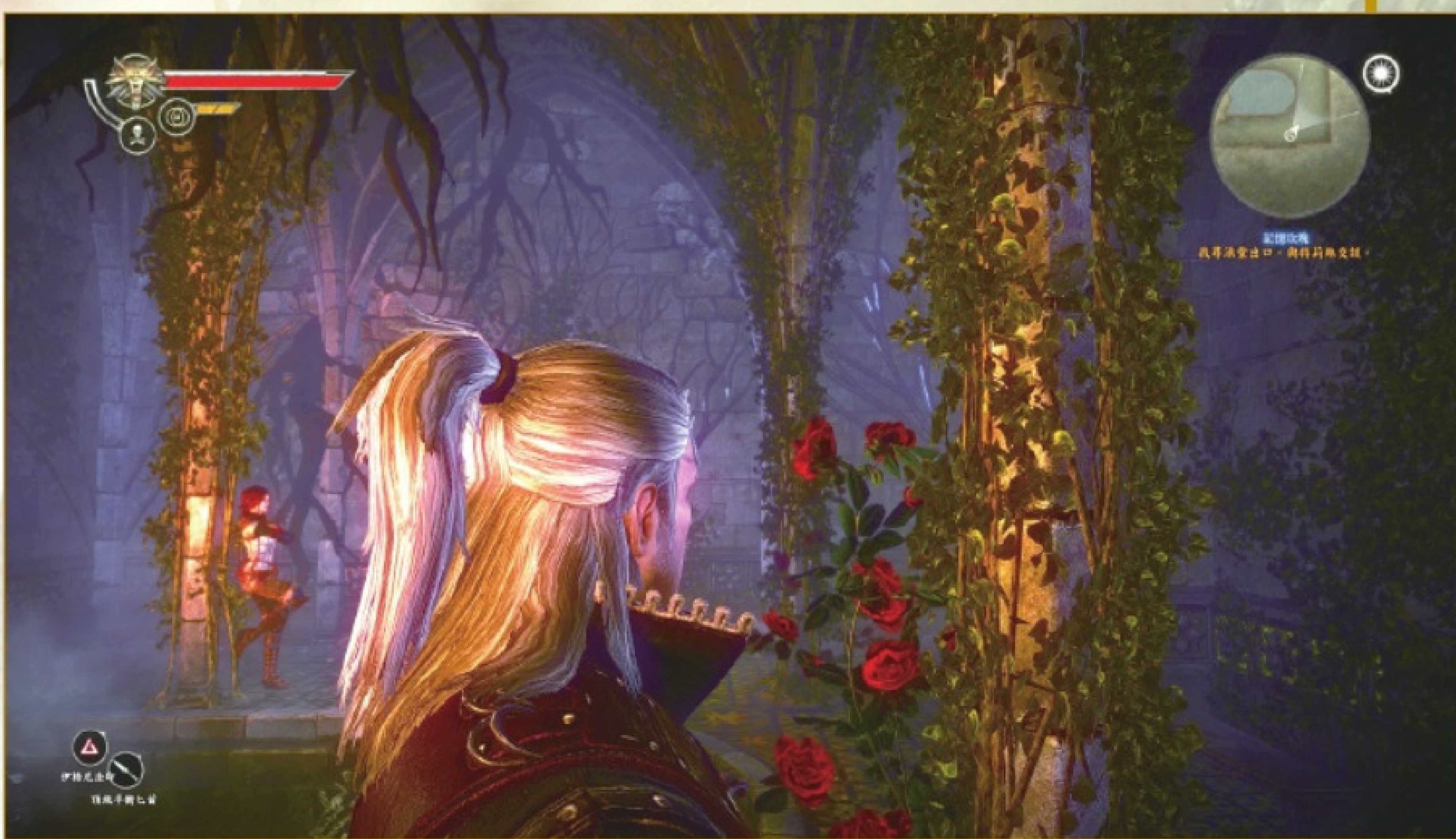




制作组在精灵废墟的雕像附近编织了许多故事，而且是精心编织的。在杰洛特与特莉丝爱抚的同时，地面上还穿插着另一个故事。总之，这一幕过去你感到的不是愉悦，而是"好忧伤啊"

（左上图）在游戏的后期，可以看出游戏的美工其实有一大堆歪歪的点子
（左中图）很多人抱怨《猎魔人2》砍掉了原来的群攻剑招。其实只要你级别够高，群攻还是有的
（左下图）绕过了战斗乏味的序章，在光与影之间与怪物共演死亡之舞，这才是《猎魔人》的本色。而到了第二章，你就会开始感到这是一个多么好的好游戏了
（右上图）就算你选错对话，没有带上特莉丝，来远古澡堂转一圈这辈子也值了











那些令人难忘的RPG中总有些既传奇又容易令人错过的任务，"神秘河流"就是这样一个剧情跨度超长的任务线

承载起来，传承下去

国产RPG与传统文化

与那些西方色彩甚浓、思想主题更大众化的游戏相比，国产单机游戏承载着厚重的传统文化，它的缱绻柔情是需要细细斟酌品味的。它是国产RPG王冠上的明珠，将永远夺目。

■河南 Claudia



一片落花，一泓泉流；或是衣袂飘飞，青丝如瀑；再或是生死相交，义薄云天……天道、寻仙、轮回、宿命，前生今世……在中国传统文化构架的骨架上，通过一系列的渲染、重组、延伸拓展、合理的想象，便成了最具中国特色的RPG。

20余年来，从最初的《轩辕剑》到《仙剑奇侠传》再到《古剑奇谭》，游戏的效果与可玩性都在不断进步，唯一不变的是传统文化在游戏中的体现越来越重要，成了国产RPG不可或缺的重要元素。从一开始单纯的通过剧情、人设、音乐、画面来表现，到后来随着许许多多极具特色的游戏系统与设计的出现，越来越多的游戏元素成为传统文化的载体。对技术不占优的国产游戏，文化的体现是重中之重，是最大的支撑。在《仙剑奇侠传五》发售之际，我们回顾游戏历史上的文化传承，也更期待这款万众瞩目的作品，摆脱三角恋爱的困扰，在文化内涵上的更多突破。

世界

国产RPG中沿用最多的时空元素是中国古代，从上古神话到修仙武侠，都是游戏背景的灵感来源。在“仙剑奇侠传”的世界中，盘古是创世大神，其灵气创造了3位神灵——伏羲、神农、女娲。女娲造人，神农造兽，伏羲造神。神魔、仙妖、人鬼，六界、轮回、宿命等成为后来游戏世界中默认的元素。“仙剑”世界中另一个重点是苗疆女娲后裔的出现，南诏国、女娲神殿、白苗黑苗、咒术封印……赵灵儿、紫萱，每一位女娲后人都演绎着对苍生大地的深明大义与爱恨情仇（二、四代除外）。这是极具神秘气息的一个部分，自然也成为吸引玩家的重要构成元素。寻仙修道也是热门的传统游戏题材，还有“仙外”关于地脉的应用，变现也很不错，可惜只是昙花一现。在以上种种基础上，《古剑奇谭》又架构出太古时代的洪崖境、三琴七剑，算是进一步完善了仙侠类游戏世界的整体面貌。

然而，在游戏世界观上与传统文化最贴近的还是“轩辕剑”系列，这在于它的历史感。“轩辕剑”大部分描述了中国古代特定的历史时期的（如五代两部外传的三国背景），历史上真实的人物、政治背景和事件与游戏中主角的经历交织在一起，文化气息也就巧妙地体现出来。这个特点是相当多同样以“中国古代”为背景的游戏所不具备的。但不能因此就说传统文化完全等价于历史，除了和历史联系紧

密外，“轩辕剑”系列的世界里还吸收了很多古代典籍中描述的元素。比如《山海经》，虽然历来被视作“古今语怪之祖”，荒诞不经，但近百年来的研究越来越证明，这本古籍中保留了大量中国上古时期的神话传说和真实史迹。从二代开始，《山海经》就成了“轩辕剑”世界观的一部分，许多器物和地名皆出于此，如氐人国和建木等。五代正传更是让故事直接发生在根据《山海经》记载描绘的山海界中，虽然剧情的发展较之外传有些单薄，却也让见多了“轩辕界”风土人情的玩家们耳目一新。与“仙剑”等作品类似，“轩辕剑”系列也表现了先秦的诸子百家，以墨家思想为主，儒道法三家为辅。比如在《枫之舞》中首次出现的机关术、五代正传中不乏能工巧匠的奇肱国，以及到后来《云之遥》中黄汉卿、舒莞尔夫妻的种种机关战甲设计，灵感大都来自于墨家典籍（墨家敢公然和秦皇叫板，没有像样的水平也不能出来混啊）。

无论是“轩辕剑”系列充满了历史气息的烽火迭起，还是“仙剑”“古剑”基于武侠世界并吸收奇幻元素、辅以中国传统文化的铺陈，它们借这样的背景也同样反映，或者说从中寄托了中国传统的思想情怀，比如“仙四”中的种种对白，联系到游戏发售后不久上海软星解散的结局，其带来的效应不可谓不令人感慨颇多。我们的游戏世界，其实不仅是融汇了传统文化的一个简单的大杂烩，在国内单机市场日渐萧条的环境下，它们兼具了对世态和人性详细而深入的刻画，使之具有了不多见的批判意义，其中有很多难得也令玩家叹息的笔调。

场景、地图

中原山水秀美、西域雄浑壮阔，昆仑仙地、蓬莱幻境……仙境之说自不可考，但中国的壮丽景色在这片土地上存在了千年万年，怎一个美字了得。或许国产单机游戏的画面并不能与外国大作相媲美，但国产游戏用独特的笔触精心勾勒出的一幅幅山水画卷确实是视觉盛宴，足以令玩家饕享一番了。

在2D游戏纵横天下时便不乏精细的地图，比如“仙剑”系列的仙灵岛、天师陵寝……到了3D时代，地图发挥的空间更大，就有了更为恢弘美妙的场景，比如Q版的“仙三”及外传中的蜀山派、神树等。到了“仙四”，醉花阴、清风涧、太一仙径，也让人感受到了前所未有的视觉震撼。最值得一提的是《古剑奇谭》，其中的琴川、江都等城镇当然别有风味，我们暂时不谈，单看忘川藁、青玉坛、乌蒙灵谷这些神秘悠远的场景，再加上一流的表现水平，无愧于当时国产单机游戏画面之最的称号。

（左上图）《轩辕剑肆》的故事中融入了九鼎
（左中图）从轩辕界跑到了山海界，别样的风情，别样的感受
（左下图）使用3D后，机关术看上去也有模有样了
（右上图）5米长的卷轴，讲述了一个绵延千年的故事……
（右下图）经历了前面几作的秦朝、隋朝，“轩辕剑”五代的两部外传带领玩家进入了三国时代











风景的秀美清奇是一方面，每张地图中蕴含的传统文化符号也令人着迷，这一点在城镇当中的表现尤为明显：“仙三”中蛮州的竹屋便是一个很好的例子；《云之遥》里三国时期粗犷中不乏精致的建筑风格也很养眼；“古剑”里的琴川水乡，河道边三两茶桌，柳丝轻拂，水波微漾；江都晚间的灯笼随风摇曳，映着万家灯火。

城镇中的建筑布局，乃至石刻雕像碑文以及一些极具特色的楼宇，都是体现传统文化的重要元素。首先来说建筑格局，“仙剑”系列表现得并不是很全面，如果仔细追究，部分细节与历史的真实也是相悖的。比如寿阳的城墙，如果真是以唐代为背景，城墙都该是夯土版筑。不过还是在寿阳，用修改器改了视角，由上空俯瞰，可以发现寿阳的设计采用中国古代常见的“瓮城”结构，倒是颇为写实。“古剑”在这方面做得相对好一点，大部分城镇沿用了中轴线结构，一些场景，比如安陆县的布局与时间背景更相符，而且安陆县作为一个宗族聚居的地方，建筑风格也是相当多种多样。

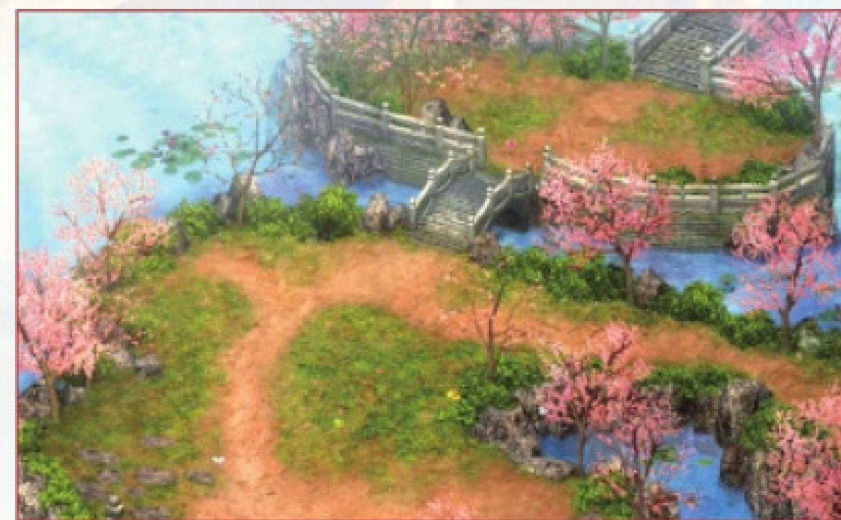
其实说到底，“仙剑”和“古剑”都采用架空的古代中国背景，设计者只是或多或少以“唐代”为参考设计那些游戏中的二次元世界（因为那个时代中央帝国更鼎盛，还是那时的建筑服饰更美观？）。比如，“仙四”的故事发生在“仙剑”初代很久以前，可是贺岁版的包装盒上却有一句“力求再现唐人古风”。看来，游戏中确实有些“穿越”的产物。只要你当真觉得场景美轮美奂，也就没有必要再去较这个真。

再来看场景中具有装饰和点缀作用的建筑物。“仙四”的鄞都应当是最有传统文化特色的场景了。先不看建筑，光听每个建筑的名字就能体会到：比如说这里有座奈何桥，那么桥边浮生小筑门口的老奶奶难道是孟婆？还有一个棺材铺，里面除了棺材还有一串串的纸元宝，这也算是种体现吧？“仙三”唐家堡中的房屋，正厅、客房、偏室、地下密室什么的可谓齐全，只是限于Q版不能更形象地表现古代建筑的美。于是到了“仙四”，寿阳城里面设计了微缩版的柳府，再加上寿阳城里面的衙门（上软没给开放）、钟楼（姑且称为楼吧），以及陈州城的当铺、佛寺（塔），还有大名鼎鼎的弦歌台，一个中国古代城镇基本应有的元素差不多都齐全了。如果你嫌还不够，“古剑”中的江都更是大大地华丽了一把。

室内的细节往往更能体现传统文化。“仙剑”“古剑”无论哪一部，都能在房中看到雅致的古玩家具，美妙的对联字画。其实如果仔细观察江都城的客栈，里面的桌子都是有纹路的，虽然不是很明显，但从这个细节也可看出烛龙

（左上图）如果你还没玩到游戏，猜猜“仙五”的标题画面是哪里吧……
（左下图）清新雅致，唐雨柔的自家花园
（右上图）仙灵岛：即使是2D，表现得也很美，更何况当中还有一位美丽的姑娘
（右中、下图）赵灵儿、紫萱：如果没有女娲族的悲悯与护佑，人间会是什么样子？











的用心。

正如国产单机游戏富有文化底蕴的世界构架一样，它的画面同样充满了来自于古典文化的清秀俊雅的遗风，缠绵低徊的剧情与灵动悠扬的音乐在这样的环境中缓缓展开，游戏性与传统的风格在这一刻交织起来，如诗如梦。

特色系统

战斗系统一直是个很尴尬的话题，但它偏偏又是一个游戏重要的组成部分。玩过欧美大作之后的玩家回过头来看国产单机游戏的战斗系统，总免不了会觉得很不给力。的确，回合制在国产单机中的表现形式大多是“排排站”，你打一下我打一下，多君子啊。其实，排排站呈现出的问题相当表面化，不少人对回合制反感，可能原因在于游戏没有彻底地利用回合制的种种优势。回合制当然是有相当大的拓展空间的，这就要说到近年来国产单机游戏中的特色系统了。

比如“仙二”，它应该是在回合制基础上创新最多的一代了。战术系统因人而异，还有喂毒、阵法合击什么的，包括御灵在内，也是相当有力的。这样的战斗系统虽然只是在回合制上添了几个点缀，但效果却出奇地好，“仙二”的玩点也大部分集中于此。“仙三”两部游戏中有阵法站位的设计，也相当不错。总之，国产RPG的回合制传统是要坚持下去的，起码它比即时制更能吸引那些不善打斗的玩家。你在《剑侠情缘》中，加血、加灵力体力、解除状态什么的必然要手忙脚乱，尤其是在Boss战里。或许即时制能打出感觉，但这毕竟是RPG，不是ACT。战斗是必要的，但也没那么重要，回合制也让众多“动作苦手”们获得解放。

当然，大多数的特色系统之所以称其为特色，也是因为它们建立在中国传统文化符号之上的。比如阵法，“仙剑”系列有，“轩辕剑”也有。在“仙三”里面阵法换成了站位，而这个站位是根据“五灵”形成的，水、火、雷、风、土，国产游戏玩家再熟悉不过了。以五灵为基础而出现的特色系统不胜枚举，除了站位外，仙术也是如此（这一点在下节还会提到），还有宝箱开启，甚至连“古剑”中的星蕴以及“轩辕剑”中的云狐养成也是这样。这实实在在的是中国所独有的，它们被利用进了游戏当中也是理所当然的。

另外一个玩家所熟悉的，就是“轩辕剑”系列延续已久的炼妖系统。炼妖壶、壶中仙、锻造冶炼，到《云之遥》里面，久悠华丽丽地带着一面镜子代替了壶境，出现了镜界。以上种种的灵感来源于中国古代方士炼丹炼药的历史以及史书中记载的铸剑传说。炼妖系统以四代最强，可以捕捉妖怪当苦力，必要时能放出当小弟；还可以锻冶兵器。

铸剑的文化历史由来已久，剑与魔法虽然是西方式奇

（左上图）淮南王陵：在这样肃穆的场景中，你能想到后面藏着的大宝箱吗？
（左中图）寿阳城鸟瞰：瞧那城门，瓮城结构运用得很是地道
（左下图）安陆县俯瞰：一条大路串联起了整个县城的结构
（右上图）三国建筑：限于游戏本身，我们只可远观而不可近瞧了
（右下图）琴川：只可惜这样的场景，我们如今只能在游戏中见到











幻的符号，但在东方的象征意义又有所不同。“剑，古之圣品也，至尊至贵，人神咸崇。剑与艺，自古常纵横沙场，称霸武林，立身立国，行仁仗义，故流传至今，仍为世人喜爱，亦以其光荣历史，深植人心，斯可历传不衰。”除了“轩辕剑”，还有“仙三”魔剑的净化，“仙四”的锻冶和注灵。国产单机游戏将“铸剑”这一传统文化加以应用，使之和战斗系统相关联，也算是弥补了战斗的不如意。

这些系统次第出现后，“古剑”又推出了侠义榜和书信系统，这一点使战斗变得丰富了。侠义榜可以用来挑战，最大的好处是还可以帮我等懒得练级的懒虫顺利涨等级，以便轻松打Boss。很多时候打完一个侠义任务会收到感谢信，这个时候关联书信系统，最有用的是有些信读完了能获得角色隐藏技能。

可以说，这些游戏系统都在为既定的回合制战斗系统服务，国产单机采用回合制，我们不能因为曾经的不满而全盘否认它。将所有这些系统融合在一起，回合制的利用与改进空间还是很大的。至少应该相信，回合制在诸多细节设计的完善之下会给你更好的游戏体验。

以上论及的都是和战斗系统相关的。除开这些，细数一下国产单机游戏，还有一些极具趣味的系统。比如“仙三”的古董，在你缺钱时候可以卖，非常值钱；但如果你不缺钱，后期回渝州投资新安当后就会发现，你所收集的宝贝们在仓库中可以摆满，还有块儿匾，上书：千秋万载，一统江湖！当然，搞价也是很有趣的游戏功能，有景天在真是不愁荷包空空了。

最后要说的是“古剑”的家园和烹饪系统。平常种个菜，好像10分钟收获一次（比那什么开心农场快多了），直接关联烹饪，食材有就可以直接做，有一定概率出次品（其实有些次品很有用啊，比如鬼见愁，一砸就晕酥）。这其实是一些参考国外游戏或网络游戏的元素，有些网游中并不缺好的游戏点子，完全可以添进单机当中去。

仙术、技能、物品、Boss、NPC

这几个可以并在一起来谈。

仙术和技能，不用说，这应该是除了场景、人设、剧情外，和传统文化关系最紧密的。可以分两个方面：其一是名称，“仙四”里慕容紫英的技能名称相当具有道家特色，什么三才朝元、四方肃敛、五灵归宗、千方残光剑、上清破云剑，等等。向前追溯到“仙剑”初代，“酒神”“万剑诀”听起来更为磅礴大气（“仙二”则偏武侠风，武技成套出现）。北软说了“仙五”中会出现这些经典招式，我们当然很是期待！

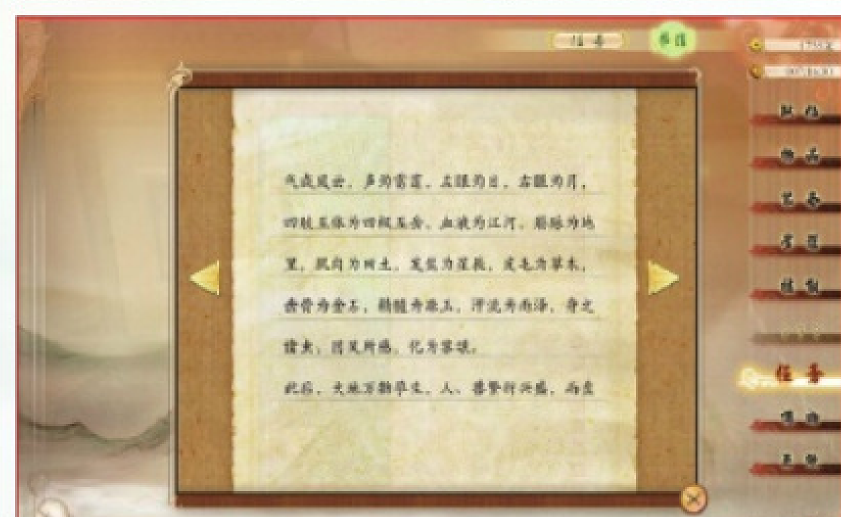




（左上图）琴棋书画、瓷器、盆栽、屏风，真书香门第也
（左下图）棺材铺：看见那口棺材没？贴了符，你懂的……







（右上图）特色系统：自己在家种菜烧饭，比起到客栈去，多了一分趣味
（右中图）壶中世界：水墨的背景很美，壶界的功能也很多。比如它曾经装了神农鼎，还有徒维……
（右下图）侠义榜书信系统：“百里少侠敬启”……看到这样的话，身为一代大侠的自豪感一定是油然而生的

除了名称有特色外，技能的效果说千变万化有些过了，但是繁复绮丽总还是有的。早期游戏中受2D效果限制，一直没有比较出彩的技能展示。到了3D时期，顿时就成长起来了。印象最深的是“仙三”里景天的技能“倾国银弹波”。当然，不得不说那是个相当囧的行为，御剑向下扔古董，景天怎么舍得……“仙四”里菱纱的“凌空摘星”轻盈明快、天河的“恸天贯日式”气势磅礴、梦璃的“天玄五音”翩跹灵秀，而紫英的“五灵归宗”则透着凛然的剑意。如果说这些还不够华丽，那《云之遥》的主角技能应当算是一绝，动作流畅，且招式繁复多变，显然更上一个台阶。至于“古剑”，则和《云之遥》相仿，其画面效果上的强势是很明显的。

前文提到，仙术分五灵，于是相生相克的作用在这里体现得十分明显。“轩五”里到了后期的厌火国，用夏柔的雷光咒打敌人，基本上每次必会“仙术属性同质增生”，反而给敌人加了血。同样的，我在打火灵时用了子大暑等几个人上场，由于都是火属，火灵的仙术对我们没作用。这感觉真的很奇妙。

提到物品，我反正是先想到了“仙四”寿阳城的八公山豆腐和淮王鱼羹，以及鄄都的鬼城麻辣鸡（都是吃的……没错），它们出现在小吃摊上，有时也会被当做委托任务。这些也是和传统文化相关甚密的，虽然我个人认为把它添到剧情中会更好。相信我，这些小吃是有来头的，有那么一次我回老家，逛街的时候看见街上一个老伯支着个摊，上面放了块儿板子，写着“寿阳特产”，他卖的还真是豆腐呢……

除了这些小吃，我最关注的要数武器、防具系列，这些东西放在游戏里面很有看点。从名称来说已经很好了，仙四的“这是剑”，其实叫做望舒剑，还有羲和剑，分别以月神和太阳神为名。更有“轩辕剑”中神奇的轩辕菜刀，可以和“古剑”中的汤勺相媲美了。防具也从古代传统中找到了不少灵感。比如说帽子，中国历史上的头饰也可以广义地分出很多种，如冠、幞头、头巾等，服饰也种类繁多，“古剑”的各种套装甚是惹眼，想必没少翻阅古代服饰的书籍吧。

还有剧情物品，除去“仙三”的电吉他、泡面以及“仙外”上软员工卡等那些用来恶搞的，“仙剑”历代都有五灵珠存在，其中土灵珠用处最大。这5颗灵珠也和五灵有关，5种灵珠分别代表5种属性，分散隐匿于天下的某个角落，能否遇到要看机缘造化。“仙剑”电视剧的演绎是，5颗灵珠可以兑换一颗圣灵珠，听罢深感无语……

接着我们说说Boss，几乎每个国产单机游戏一路上大大小小的Boss都来历非凡。比如“仙四”打过的符灵，

（左上图）五灵相生相克，运用得当效果惊人！
（左中图）锻造冶炼，玩家的技术决定成品的优劣，是不是很带感呢
（左下图）剑神：如此经典的一招，将会在“仙五”中再现！











（右上图）新安当仓库：即使用修改器也要搞出来这一屋子的东西！哈！
（右下图）星相学的应用，在之前的RPG中还是很少见的

体现了道家符印咒封；当然也不能忘了那几个很喜感的Boss，财神爷什么的，体现什么你知道的；还有“仙四”打最终Boss以前的琼华四圣兽，它们的名字来自于《山海经》。其实“轩辕剑”中，在女子国旁边的山路小径中，可以打到一种名叫“开明兽”的小怪。除了开明兽，“轩辕剑”中的其他Boss大部分也都源自于上古神话或《山海经》《博物志》等一系列典籍，如《云之遥》中在祁山道打的那只恩将仇报的贝爲……

一部游戏作品，主角的刻画除了剧情的正面体现，总是少不了NPC的烘托。这些NPC们有时会托你做任务得报酬，有时也会在与你的交谈中以另一种方式向你讲述游戏的世界观，它们还是构成游戏画面的重要元素之一，偶然蹦出来吐个槽也能活跃气氛，所谓劳苦功高即是如此了。同时也有很多隐藏的剧情被设置在了NPC口中，往往你会因一个NPC而大吃一惊。比如说在“仙四”太平村中的铁铺那里，你可以了解到这么一个事实：当年和云天青一起走的其实还有一个叫李九金的人，他一直没回来过……NPC的用处在整部游戏中是举足轻重的，用得适当会带来意想不到的好处。《云之遥》做得相当不错，一个不起眼的NPC创造了玉澧、淳于恒的完美结局。只是纵览所有的国产单机游戏，对NPC的利用还比较浅薄。大多数制作都将精力倾注在了游戏效果与剧情等这些大方面，并没有真正挖掘一个NPC人物的细节作用。

结语

我们毕竟无法奢求国内的游戏公司、制作人能在一两年中具备驾驭国外一流游戏制作的实力，我们的起始点差了太多，国产单机游戏至少要用十几年、二十几年来一点点填补这之间的差距。在技术上也是一样，一直在模仿，无法去超越。所以当下能做的，便是利用所有可以利用的优势资源。这也是我写下此文的初衷。

毫无疑问，现下最合适的资源便是我们的传统文化符号。至少在现在看来，它仅被挖掘了冰山一角。过去我们放着这些资源没有加以充分利用，反而日本人制作的三国类游戏销路大开。我们自小生活在传统文化包裹着的氛围里，我相信国内游戏业内是不缺乏这方面的爱好者与研究者的。就像习武一样，先修内功再重外在，武艺才能扎实。我相信有一天，当文化的魅力被真正在游戏中承载起来、传承下去的时候，单机市场会迎来真正实际的繁荣，并且将会长存。

反过来，国产单机游戏也会始终承载着厚重的传统文化，它的缱绻柔情是需要细细斟酌品味的。它是国产RPG王冠上的明珠，将永远夺目。



（右上图）五灵珠：这之中的土灵珠，应当更受广大玩家喜爱
（右中图）开明兽在“轩辕剑”中客串了好多次，又当小怪又当Boss，劳苦功高
（右下图）神兵利器，长得就很好看，名字更有内涵，还能顺便认识几个篆字呢！





（左上图）凌空摘星：除了菱纱，谁能连盗窃都盗得如此灵动好看？
（左下图）五灵归宗：非谦谦君子莫能使用的这一招，克敌方面也有大用





大卫·拉特 David Rutter**生日**未知**出生地**英国赫德福特郡西钦镇**荣誉**未知

David Rutter 死球踢活

在过去的十几年时间中，David就像一名足球经理那样，先后“执教”了数家“俱乐部”，他曾混迹于默默无闻的UEFA Champions League，又一定程度上挽救了“濒临降级”的CM系列，并帮助老牌强队“FIFA FC”上演了不断夺冠的奇迹。



FIFA玩家不要抱怨“你英强悍至渣”了，David Rutter在EA Logo前的合影就是一部分答案

■江苏 防弹手柄

在美国人的知识库中，“Football”是一种可以手脚并用，还带“拳打脚踢”的运动，经常出现在时代广场巨幅液晶屏幕中的贝克汉姆和永贝里都是内裤广告男模。至于居住在他们北面的加拿大人，一提到“球”，他们能想，也唯一可以普遍开展的运动是冰球。有很长一段时间，这两种人汇聚在温哥华市郊的小城本纳比（Burnaby），每年给全世界数亿个挑剔的眼睛制作Football游戏，他们对这项运动的理解，过去十几年里我们都很清楚……

然而，“中世纪”随着“次世代”的到来彻底结束了。一位“真懂球”的英国人成了FIFA开发团队的领袖，他就是David Rutter，前《冠军足球经理》制作人，他最大的爱好就是看比赛，也踢野球、玩游戏。他是个标准的球迷玩家，就跟你我一样！

“球星”往事

身为一个伦敦人，David支持的俱乐部既不是切尔西，也不是阿森纳和热刺，而是他的出生地赫德福特郡的西钦镇队（Hitchin Town F.C.）。自打会走路开始，David就是他们忠实球迷，而且就像每个英国人一样，会对这支球队忠诚一生。1996年，David成了西钦镇队的正式球员，司职中后卫。不过，能否登场的决定权不是教练，而是自己所在游戏公司的老板，还有伦敦郊区公路的交通状况。

上场踢球是David最快乐的事，他自比阿森纳上世纪90年代的灵魂人物托尼·亚当斯（Tony Adams），认为自己的优势在于“强悍的防空能力，极佳的补位意识，防守作风凶悍而不粗野，而且有协调指挥才能”。如果你看了David的自我介绍，便开始想象他在场上的英姿，那结果可能会让你严重失望，因为David只是在自嘲罢了。他在个人博客上记录的“球员生涯的巅峰事件”，是西钦镇队“差一点”就在地区业余联赛中战胜了苏格兰巡回者队（Caledonian Road）。最悲剧的事件同样来自这场比赛，他供职的Beautiful Game Studios的一名主程序是对方球员，这个眼睛仔在比赛即将结束时替补登场并打入扳平一球，凭借客场进球优势将主队淘汰——现在都流行叫“绝杀”。David一直记得这件事，他说：“开发过程中最爱给制作人添堵的就是程序员，在球场上也一样。”

身为一个英格兰人，David狂热地支持三狮军团。不过，如果你觉得近几作FIFA的英格兰球员数值奇高（连替补的能力大多都在80以上）是他“愚忠”的体现，那就大错特错了。在《FIFA 10》开发阶段的宣传中，英国游戏网站XG247曾希望他给来年世界杯上英格兰队的战绩做出预测，他的答复是：“我喜爱英格兰队，但我不认为我们的小伙子能制造太多惊喜。美国队将在小组赛阶段制造严重的麻烦，毫无疑问英格兰最终会出线，但很难在淘汰赛阶段走得更远。在南非大放异彩的将是德国队和荷兰队，最终他们都会倒在西班牙队的脚下。”David的表现并不比章鱼差，就连大牌教练、体育评论人士也自叹弗如，这就是一名“足球经理”游戏制作人的洞察力和判断力。

“实况”启蒙

今天的FIFA在销量和口碑上大有压倒昔日王者——“胜利十一人”系列的势头。很多FIFA玩家提起“实况”

不屑一顾，David不这么看。他甚至认为，PES系列不仅是FIFA实现这场大变革的动力，也改变了自己的职业生涯。

你不会想到的是，这位白金销量游戏的制作人主修的是遗传工程学。当然，他更是个玩家。1998年，他迷上了《世界明星足球98》（International Superstar Soccer Pro 98，“实况3”的欧版），每天除了吃饭睡觉，就踢业余比赛和玩PS。David在西钦镇队的队友——Simon Warner医生建议说：“人生最佳的生活状态就是让爱好和谋生融为一体。”于是David进入了一家小公司为DC平台开发足球游戏。之后，凭借积累的专业知识和对足球的爱，他成功进入了牛津郡的游戏公司Silicon Dreams Studios。这是一家以拟真足球游戏为主力方向，却从未超越两大足球游戏品牌的可悲的公司，他们一度握有欧冠联赛的游戏版权，David在这里有了制作足球游戏的进一步经验。

在2003年围绕“冠军足球经理”的版权和劳资纠纷中，Eidos Interactive得到了CM品牌，但却苦于找不到专业的制作团队，迫于无奈只能将开发任务交给了从Square Enix手下买来的Beatiful Game Studios。由于一切必须从头开始，再加上制作组缺乏经验，“冠军足球经理”的续作一塌糊涂。而带走了数据库的Sports Interactive先行发售的《足球经理2005》（Football Manager 2005）占尽风头，成为玩家公认的“CM正统续作”。在此时，David来到了群龙无首的Beatiful Game Studios，担任被玩家称为“沽名钓誉”的CM品牌制作人，由他领衔制作的《冠军足球经理2007》一度出现了复苏的局面。

征战豪门

从新千年开始，EA Sports给FIFA系列定下的目标就是战胜PES系列。按照常理，挖人应该是从KCET去挖，而不是盯上足球经理游戏的主创——EA早就召唤来了“LMA足球经理”（LMA Manager，Codemasters出品）的主力Gary Paterson。Gary在进入EA Sports后发出一番感慨，也许能解释其中的奥妙。他说：“他们有一流的程序、美工和动画师，很多开发设备与技术我闻所未闻，然而在最核心的问题上却显露出惊人的无知。”这番话说得难听一点，就是FIFA在底层上完全不行，必须推翻重做。Gary是当年LMA 3D比赛引擎的创造者，他领衔为FIFA制作的“次世代”引擎从2006年开始亮相，在《FIFA 08》中成功实现了对足球基本攻防关系的模拟。然而这款公认的革命性作品依然存在很多系列的顽疾，如球员缺乏个性、球的运行轨迹过于机械，比赛的生硬程度和进攻套路的单一化并没有得到本质性的改善。2008年8月，David也来了，公司打



（右上图）在同巴萨的欧冠决赛中显得相当无助的鲁尼至少近期可以开心一点了，因为Rutter为他快递了《FIFA 12》的Demo
（右中图）工作之余玩玩对战，还能把测试的工作也给做了
（右下图）Rutter经常在EA Sports总部安排这种玩家互动。玩家纷纷表示，想单挑干掉他可不是那么容易









（左上图）一支标准英国“半职业队”的全家福，大叔、正太、竹竿、大肚腩与斗鸡眼的诡异集合，没准还有制作人！
（左下图）西钦镇队在比赛中常常上演踢不到球便踢人的粗野铲抢，这里就是他们的“主场”，让Rutter魂牵梦绕的地方……

发走了只负责管理开发进度的制作人Joe Booth，重新设立了在开发过程中要事必躬亲的“执行制作人”职务。FIFA系列精进的重任，交给这位从英国来的“足球经理”。

在进入EA Sports以前，David唯一认真玩过的FIFA游戏是《FIFA 98》，一直以来他都是Konami的支持者。“作为一名足球游戏制作人，我需要去玩包括FIFA在内的各种足球题材游戏，然而我从没在FIFA中收获任何快乐。”David说，从《FIFA 2002》之后的作品中可以看到EA Canada正在走向正确的方向，但在足球模拟的底层要素上还落后Konami很远。尤其是在EA当时重销量轻质量的大环境下，FIFA系列不可能有太大的突破。

与很多快餐游戏“受害者”类似，David也曾是反EA的愤青之一。但环境也有所变化，随着2007年John Riccitiello重新担任CEO，EA慢慢地只负责投资，不去过多地干预具体开发事务——至少对FIFA的制作组来说如此——更不会将“极品飞车”或“模拟人生”的制作人空降到FIFA制作组去胡搞。David现在已经是EA青了，他说：“如今我一听到有人喷EA就会很不爽，尽管我曾也是这些口水党中的一员。FIFA的开发预算几乎不设上限，没有源源不断的钞票，我很难去实现各种创意，一个像迈克·摩尔（美国著名揭黑纪录片导演，代表作《华氏911》）那样的人不会解决任何的问题。”

David是一名PES玩家，但他并不认为它对FIFA的发展有很大借鉴，他理想中的FIFA是“足球经理”式的，也就是让整个球队的运转和球员的一些额外动作自动化，玩家只需进行有限的控制，就能协调一支球队的攻防。这种“傻瓜”式的解决方式看似会让本来就显得机械化和程式化的FIFA陷入恶性循环，但效果还不错。他这样解释自己的想法：“足球游戏中玩家扮演的地位类似于场边指挥比赛的教练。观众是纯粹意义上的旁观者，但你可以用正确的战术来影响比赛。同时，玩家的地位又类似于一名球员，你可以以个人为单位实施各种技术动作。它们的共同点是都可以从自己的角度去影响比赛，但都无法决定个人能力以外的事，比如队友的跑位，防守队员的位置。”于是目标很明确：玩家尽力扮演教练和球员，电脑要负责处理好二者之间的部分。

在过去的十几年时间中，David就像一名足球经理那样，先后“执教”了数家“俱乐部”，他曾混迹于默默无闻的UEFA Champions League，又一定程度上挽救了“濒临降级”的CM系列，并帮助老牌强队“FIFA FC”体会了不断夺冠的奇迹。David还会出席FIFA FC的“赛前发布会”，也会不断发表赛后的感言。他的确是本纳比这支“球队”中不可缺少的大脑。P

（左上图）原来是在篮球场进行动作捕捉的，这是FIFA球员跑动始终溜冰感十足的解释吗？
（左下图）目前Rutter已经在温哥华落户，他在雪山上买了一个度假屋，滑雪成了他的第二运动









（右上图）每年在E3前后，Rutter都要飞赴欧洲各国，向当地游戏媒体展示新作的开发状况
（右下图）PC版《FIFA 11》的“游戏要素说明会”，其实就是换了主标题画面的《FIFA 10》罢了……这个Special Experience看上去有些讽刺

Sierra Sierra Entertainment **历史** 1979年～2008年 **总部** 美国华盛顿州西雅图

西雅图夜未眠

雪乐山，巨人谢幕

在此前我们介绍过的，那些已经失落在历史银河的群星中，不乏SSI和3DO这样的大牌明星，不过还没有谁能和雪乐山（Sierra）并驾齐驱。这家游戏制作及发行商一共发布了300多部游戏，一度是荣耀和辉煌的象征。

■湖南 晚风过长街

提起一个存在29年、已经Game Over的家伙的荣耀和辉煌，你是不是觉得有点讽刺？是的，还真是这样。残酷无情的游戏业的历史，总是充满了刺痛和伤感，还有一丝令人心酸的带着反讽的诙谐。

巨星陨落，总是有一条闪亮的轨迹，这条轨迹的源头，是在1979年。

图形冒险游戏的开创

1979年，时年25岁的前IBM程序员、加州人肯·威廉姆斯（Ken Williams）带了一张软盘回到洛杉矶的家中。他发现这张软盘里有一个叫做《洞穴探险》（Colossal Cave Adventure）的游戏程序，他和妻子罗贝塔·威廉姆斯（Roberta Williams）一起玩了这款文字冒险游戏，一贯热衷于冒险题材的罗贝塔觉得单纯的文字未免太过乏味，就自绘70张单色的图片描述了一个故事，由肯来写程序。于是3个月后，历史上第一款图形冒险游戏面世，它就是《神秘屋》（Mystery House）。

在今天看来，《神秘屋》的故事经典又老套：7个不同职业的客人在一家废弃的豪宅里寻找宝藏，可怕的杀人事件突然发生，玩家必须找出下一个受害者是谁以及谁是凶手。1980年，这款静态图片游戏发布在苹果Ⅱ平台上，获得了令威廉姆斯夫妻吃惊的成功，它一共售出了15000份，为他俩赚取了16.7万美元。肯察觉到游戏市场的潜力，几个月后，他和妻子建立了在线系统公司（On-Line Systems），1982年，公司更名为雪乐山在线（Sierra On-Line）——以他们住所附近的一处山脉命名，这个图案也反映在了公司Logo上。公司总部从西米谷（Simi Valley）搬到了奥克赫斯特（Oakhurst），《神秘屋》重新发布，之后他们的第二款冒险游戏——《巫师与公主》（The Wizard and the Princess）也上市了，这一次他们加入了彩色图像，游戏卖出了6万份。此后3年内，雪乐山的销售额达到了1000万美元。

《神秘屋》开创了一个游戏流派，此后的“猴岛”（Monkey Island）系列、“神秘岛”（Myst）系列等沿着这条路线都成了AVG的传世经典。其实，此类作品最为国内玩家熟知的还是日本人开发的大量的“图形小说”，如90年代风靡全国的恋爱游戏《心跳回忆》以及世嘉土星的招牌游戏《莎木》。它们的鼻祖《神秘屋》今天并没有淹没在时光隧道里，它经过改头换面，又出现在iPhone等手上平台上。

现在，罗贝塔的冒险之梦随着雪乐山的发展越做越大。


横亘加州和内华达州的Sierra山脉，绵延400余公里，许多山峰终年被积雪覆盖

1983年，在IBM的帮助下，冒险游戏史上又一个伟大的系列“国王密使”（King's Quest）诞生了。1984年，《国王密使——皇冠任务》（King's Quest：Quest for the Crown）在苹果Ⅱ上发行，1987年发布了PC版本，1989年发布到世嘉的家用机上。该系列的最后一款作品是1998年发布的《国王密使——永恒面具》（King's Quest: Mask of Eternity）。系列故事讲述的是格雷厄姆（Graham）国王及其子女的冒险故事，罗贝塔丰富的想象力在这个系列里得到了充分的发挥，她将美女和野兽、小红帽、德古拉伯爵等各种冒险经典要素安插到游戏中。

在系列14年的历史里，雪乐山不停为图形冒险游戏推陈出新。首先是图形上的：从朴素的单色静态图片到迪斯尼风格的动画到《永恒面具》里的3D化；其次是操作上的，从文字输入指令到鼠标点选指令操作，到键盘操控的3D模式，整个系列的进化史其实就是雪乐山图形冒险的进化史。“国王密使”系列作为雪乐山的标志性作品，是威廉姆斯夫妻的骄傲，也是智慧和梦想的结晶，其全系列销量在上世纪90年代中期突破了300万份，每一款续作都比前一款卖得更好。考虑到游戏发行的时代，对AVG而言，这已是一份非常出色的成绩单。

雪乐山在八九十年代还发布了非常多的冒险游戏，像《太空传奇》（Space Quest）、《警察任务》（Police Quest）、《花花公子拉瑞》（Leisure Suit Larry）等，雪乐山红遍了游戏界。

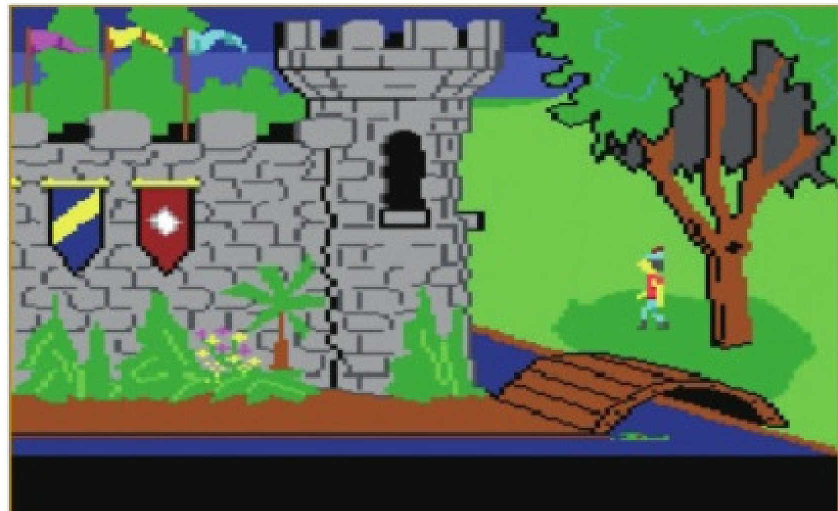
巨人之路

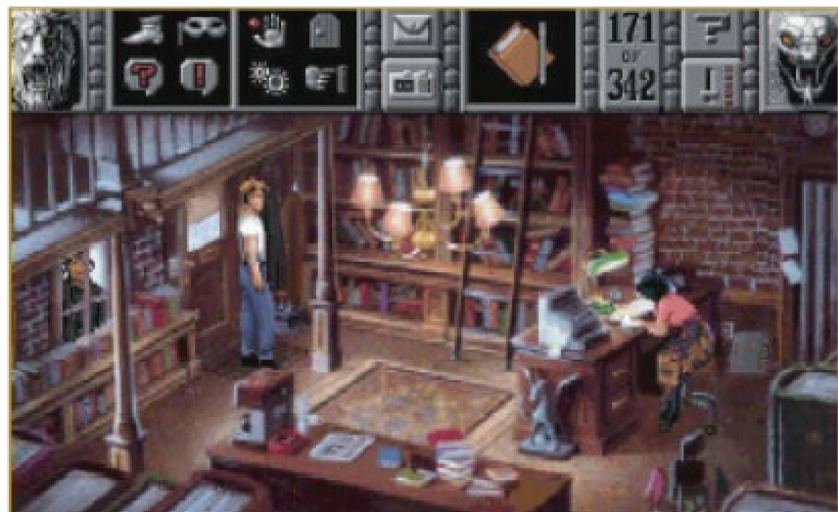
在雪乐山起步时，由于硬件不发达，图形冒险游戏虽然新鲜但缺乏足够的表现力，最要命的是图形游戏需要庞大的存储空间——当时的电脑存储只能用MB来衡量。研发新的游戏引擎需要大量的经费，加上当时的冒险游戏更多的市场份额还是在文字冒险游戏大佬Infocom手中，雪乐山的发展遇到了障碍。肯正确地预判到了雪乐山的未来会和个人平台紧密联系在一起，1983年，他谋求和雅达利合作，但由于雅达利的崩盘导致合作失败，受此影响，雪乐山的员工从120名骤减至30名。此后，他开始为任天堂的家用机开发游戏，但这也未能扭转困局。最终为雪乐山解决麻烦的是肯的前东家IBM，IBM的新电脑的强大性能需要游戏来当活广告，将风头正劲的苹果拉下马。于是，由IBM出资，通过电视宣传，雪乐山负责研发，便诞生了“国王密使”和其它一系列经典冒险游戏，也正是IBM电脑的强劲性能让罗贝塔设计冒险剧本的天赋得到了淋漓尽致的体现。

关于“国王密使”还有桩轶事。罗贝塔发现，购买电

（左上图）《神秘屋》只能达到这样的画面水准，但你同时会得到一个好故事
（左中图）1984年，《国王密使——皇冠任务》
（左下图）雪乐山冒险游戏的代表作之一《狩魔猎人》（Gabriel Knight）
（右上图）这是肯和罗贝塔的官方网站，也是一座陈列雪乐山历史的网上博物馆
（右下图）雪乐山各个时期的Logo，雪山的核心图案始终没有改变过











脑软件的玩家大部分都是男性，如果设计出一款女性主角的游戏会怎样呢？她在采用女主角的《国王密使Ⅳ——罗塞拉的冒险》（King's Quest IV: The Perils of Rosella）中找到了答案：这款续作大受欢迎。1994年，罗贝塔表示，女玩家在雪乐山的客户里占有15%的比重，年增长率为2%。可见，罗贝塔的细腻心思可不仅只体现在编写游戏剧本上。

面对雪乐山的大获成功，肯表示：“我们是卖服务的”，并希望雪乐山能为玩家提供独一无二的服务。于是，号称史上第一个多媒体游戏《神奇王国多媒体版》（Mixed-Up Mother Goose）上市了，这是一款寓教于乐的家庭教育软件。1989年，雪乐山耗资100万美元打造了专属的在线服务平台，他们称之为“梦想国度”（ImagiNation），在这个平台上，来自世界各地的玩家可以彼此交流并能和雪乐山进行互动——这是多么超前的启发性概念！1993年，雪乐山和Prodigy合作，为“梦想国度”增加了国际网购服务，此时用户达到了45000人。不过高速的扩张带来了意料之外的高成本，1994年雪乐山被迫再次裁员，同时将“梦想国度”出售给了AT&T（美国最大的固网电话服务供应商及第二大的移动电话服务供应商）。1996年，美国在线成为了“梦想国度”的新主人。

可以看到，威廉姆斯夫妇并不满足于制作游戏。他们通过“国王密使”等主打游戏赚取了大量资金，进入90年代后就开始以并购的形式赢得更多游戏公司的合作，走上了发行商之路。

1990年，雪乐山的第一次收购，是将成立于1984年的飞行模拟游戏专家Dynamix纳入旗下。当时美国家庭教育软件市场高速成长，雪乐山评估了市场后果断出手，收购了教育软件界的新锐明星科技（Bright Star Technologies）。此后，雪乐山在儿童读物市场上一顿占有很大份额，也通过一系列的研发计划成了儿童互动软件的金牌开发商。1992年，雪乐山销售额达到了4170万美元。但次年就由于扩张带来亏损。就在这个时候，公司搬到了华盛顿州的西雅图，他们收购了法国教育娱乐软件发行商Coktel Vision，希望打开欧洲市场。1995年，雪乐山和日本同行合作，尝试扩大日本市场的销售额。1995年的财报显示，雪乐山收入超过了8000万美元，员工人数达到700多名，在全球50多个国家和地区都拥有出版渠道。

1995年，雪乐山收购了Impressions Games，从而获得了“恺撒”（Caesar）系列和《终极足球经理》（Ultimate Soccer Manager）的发行权，此后他们接连发布了“印象”制作的《法老王》（Pharaoh）及其续作《埃及艳后》（Cleopatra: Queen of the Nile）等颇为知





（左上图）《家园》是即时战略游戏史上的一场革命，《家园2》延续了系列的成功
（左下图）《国王密使Ⅷ——永恒面具》的3D化尝试并不太成功，后来肯和罗贝塔离开了雪乐山，这个系列也没有再延续下去。现在这个系列的版权在Telltale Games手上——不能说没有复活的希望
（右上图）1987年，《警察任务》
（右中图）《幽魂》是当时典型的播片式冒险游戏，容量巨大
（右下图）一些AVG之外的尝试，例如《终极足球经理98》







名的策略游戏。

同年，耗资数百万美金的7CD冒险游戏《幽魂》（Phantasmagoria）发布。罗贝塔为这款游戏呕心沥血，她撰写了厚达550页的剧本，并全部运用到游戏内，因此游戏需要大量的光盘空间。实际上《幽魂》最早需要12CD的容量！由于游戏不乏暴力、血腥和性等限制级内容，成了很多国家的禁售品，但《幽魂》在发布一个月后就卖出了将近100万份。这段时间，雪乐山的神话还在持续，他们在模拟游戏中运用了IBM的语音识别技术，多媒体软件的销售额在这一年突飞猛进，占到了销售总额的65%。

西雅图夜未眠

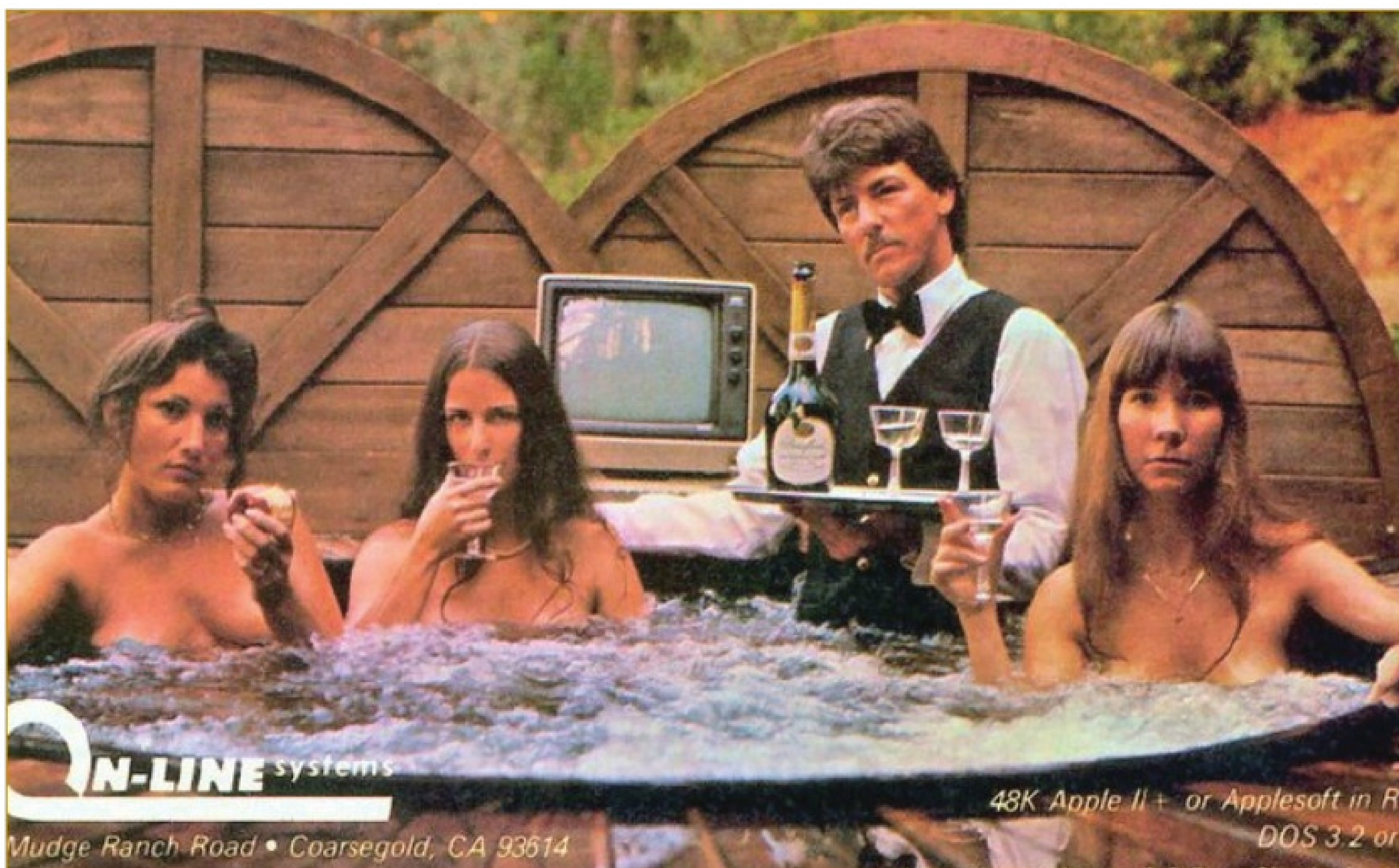
1996年2月，以会员制为特点的零售公司CUC（Comp-U-Card）宣布花费1.06亿美金收购雪乐山，雪乐山从CUC获得了庞大的会员消费群体和财政支持。肯辞去了CEO的职位，不再负责公司运作，仅给雪乐山提供战略指导。年底，雪乐山发布了回合制网游《领土Online》（The Realm Online），由于面临《创世纪》和《无尽的任务》的竞争，在高峰期也只有25000名用户在线，成绩惨淡。

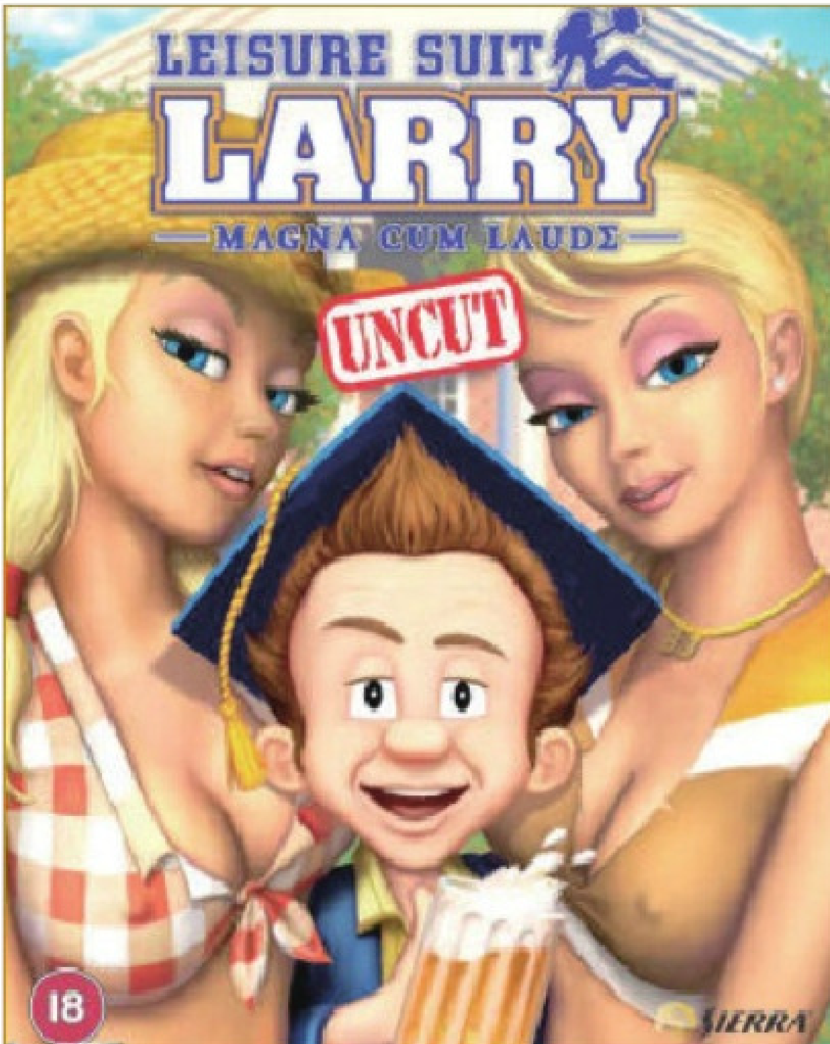
1997年，CUC通过合并成立了新公司胜腾（Cendant），肯和罗贝塔就在此时双双离开了他们的心血结晶。胜腾新组建的软件部门，包括雪乐山、暴雪等4家公司。尽管母公司换来换去，又经历了创始人的离去，雪乐山依然在1997年买下了Berkeley Systems，获得了《你不知道杰克》（You Don't Know Jack）的发行权，并在当年发行了由Synergistic Software开发的《暗黑破坏神——地狱火》（Diablo: Hellfire）。但1998年胜腾爆发了财务丑闻，导致其软件部门被迫以1亿美元出售给了法国发行商哈瓦斯（Havas），同年哈瓦斯和威望迪环球（Vivendi Universal）合并，雪乐山又归属到威望迪名下，并进行了重组，划分为旅游、家庭、体育运动、游戏和电影等几个部门。这一时期雪乐山赢得了一次意外的辉煌，1998年11月，他们发行了Valve Software的《半衰期》（Hafl-Life）。

1999年2月，雪乐山再次宣布进行重大重组，总部所在地贝尔维尤（Bellevue，位于华盛顿州金县，与西雅图隔华盛顿湖相对）的一些工作室被关闭，部分项目的经费被削减，裁员达250人。但尽管如此，雪乐山发行的作品中仍不乏名作，如Relic开发的、轰动一时的3D太空即时战略游戏《家园》（Homeworld），这款革命性的游戏席卷了1999年各大媒体的最佳奖项。年底，雪乐山自行

（左上图）《领土Online》生不逢时
（左下图）雪乐山也出品限制级的图形冒险游戏，图为灵感来自《Softporn Adventure》的“花花公子拉瑞”系列，它连续产出了很多代
（右上图）1981年，罗贝塔（右一）为雪乐山的冒险游戏《Softporn Adventure》拍摄的宣传海报
（右下图）尽管已经退休，但现在要找到肯和罗贝塔的照片并不难，肯的博客上贴满了他们和朋友四处冒险的照片









开发的冒险游戏系列“狩魔猎人”（Gabriel Knight）的收山之作《圣魔血祭》（ Blood of the Sacred, Blood of the Damned）上市，赢得了冒险游戏最后的辉煌荣誉。好戏没完，2000年，《反恐精英》（Half-Life: Counter-Strike）上市，仅第一个版本就卖出了400万份。直至今天，《反恐精英》仍是全球网吧的热点游戏，它的流行程度令人惊叹，可惜它显然没有给雪乐山赢得更多的钞票。

尽管雪乐山还在持续发展，但母公司威望迪却因为疯狂兼并导致扩张过度。2001年底，威望迪负债高达370亿欧元，大大高于其保持信用评级所必须的100亿美元以内的限度，这导致威望迪股价遭遇重挫。2002年威望迪依然大幅亏损，创造了法国公司年度亏损的最高纪录，同时爆发了财务丑闻。受此影响，雪乐山在线更名为雪乐山娱乐（Sierra Entertainment），因为财务陷入困境，规模再度缩小，业绩逐渐下滑，2003年发行的《家园2》成了惨淡境遇中的唯一亮点。

2004年，雪乐山又损失了数个重要部门和350名员工，贝尔维尤的员工被分散到威望迪的其它部门。2007年9月，几乎被人遗忘的雪乐山发行了即时战略游戏《冲突世界》（World in Conflict），它是雪乐山最后的成功。次年，威望迪和动视（Activision）合并，组建了Activision Blizzard，威望迪游戏不复存在，雪乐山的所有权被转移至新公司，新公司的策略很简单，就是让雪乐山关门。

巨星的轨迹延续到了尽头，巨人终于谢幕。

想起当年在洛杉矶，雪乐山的国王和皇后战胜了他们王座前的所有敌人，流光溢彩的岁月令人难忘。如今只剩下西雅图的凄凉之夜，帝国的荣耀和辉煌，堕入无眠的永恒中。

国王和皇后的结局

雪乐山走完了它的传奇一生，国王和皇后依然在，只是朱颜改。肯在2006年已经完全退出游戏圈，闲着时编写网站管理工具或钻研一下比尔·盖茨和迪斯尼的成功之道。他其实更喜欢和妻子一起乘船出海，享受生活。和丈夫一起退休的冒险大师罗贝塔，表示设计游戏已成过去，她的业余打算从事小说创作——这本来就是她最擅长的一面！

让我用国王与皇后的两句话作为结尾吧。很久以前，肯说：“我们只是为了好玩而已，我只是一个25岁的大男孩。”而罗贝塔说：“《神秘屋》并不能代表一个长期成功的职业生涯的开始，我只是一个凭着灵感创作的人，有乐趣就好，如果这能为我赚到钱，嘿，那就更好啦！”

这世上肯定会有更多因“好玩”铸就的传奇。



（左图）这是幸福的一家人，右边两位是将要年近花甲的肯和罗贝塔，左边是他们的小儿子Chris。肯和罗贝塔于1973年结婚，当时罗贝塔19岁，肯只有18岁！在创办雪乐山那一年，他们俩迎来了Chris的降生。Chris也曾在雪乐山中任职
（右上图）岁月是把杀猪刀，这是年轻时和创办雪乐山后的肯和罗贝塔
（右中图）1982年的肯（右），正值春风得意时
（右下图）肯和罗贝塔的泰国旅行，当然去哪儿也少不了他们的爱犬Shelby







Rogue Like之血脉

自由的《伊洛纳》

我们热爱游戏，是因为在游戏里，我们可以扮演不同于现实的角色，随心所欲地畅游于想象力的世界中。“我能在这款游戏中做些什么？”这想必会是大部分玩家得到一款游戏后首先关注的问题。



伊尔瓦的世界其实看不到诗情画意的少年剑士与白马，它的进行机制也与你玩到过的大部分游戏不太相同。一个日本人创造了它，用来诠释Rogue Like游戏的朴素精神

■北京 kruel

自宅到了。

今天早晨7时50分从自宅出发后，你花了8小时在工作上。你与你的同伴处理了3份合同文书，积累了工作的经验。

保存

你与宠物狗“蓝色3号”交换了位置。

请选择操作对象。

要对蓝色3号做什么？

你抚摸了蓝色3号。

蓝色3号满意地摇了摇尾巴。“汪汪！”

要放下什么？

你把普通的公文包(1d1)(2)[−1,2]放到了方桌上。

要打开什么？

你打开了冰箱的门。

你把新鲜的鸡蛋、得力劲酒和受到诅咒的芥末油放到了冰箱里。

你打开了书房的门。

舒适的电脑椅是你专用的座位！

你打开了电脑。

……瘟多士正在启动……

你启动了elona.exe。

喧嚣的现实世界渐渐远去。

你来到了混沌的坩埚，提利斯大陆。

保存

“欢迎回来！”

“我能做些什么？”

有些游戏让你打怪升级收集装备，有些游戏让你代入角色体验剧情，有些游戏让你随意犯罪发泄压力，但如果有人问我"我能在《伊洛纳》（Elona）里做些什么"，我不知道该如何回答他——在《伊洛纳》里，你几乎什么都能做。

《伊洛纳》是极具特个性的奇幻游戏，没有华丽的画面，动人的音乐，只有极高的自由度与由此产生的近乎无穷的玩法。要说明它，首先不得不提的就是Rogue Like这个游戏类型。大部分玩家对这类游戏比较陌生，但它与我们的距离并不像你想得那么远。顾名思义，Rogue Like这类游戏始于《Rogue》，一个诞生于RPG黎明期，1980年的元老级RPG。普通的Rogue Like游戏主要有以下几个特点：

1.游戏基于ASCII画面，由字符组成，不同的怪物、道具由不同的字符表示。比如在《NetHack》（1987年，最著名的Rogue Like游戏之一）中，符号@代表玩家自己，而总是粘在@身边的d则是你的那只宠物狗。

2.大部分操作可以以一两个按键完成。如D键是放下道

具（Drop），I键则是查看背包（Inventory）。

3.随机生成迷宫，取得道具后需要鉴定。即使玩家已经彻底了解这个游戏，也总能从中找到新的乐趣。

4.回合制系统。玩家不行动，游戏时间不会流逝。

5.生命只有一次。一旦Game Over，你的角色存档便会消失，一切都要从头开始。

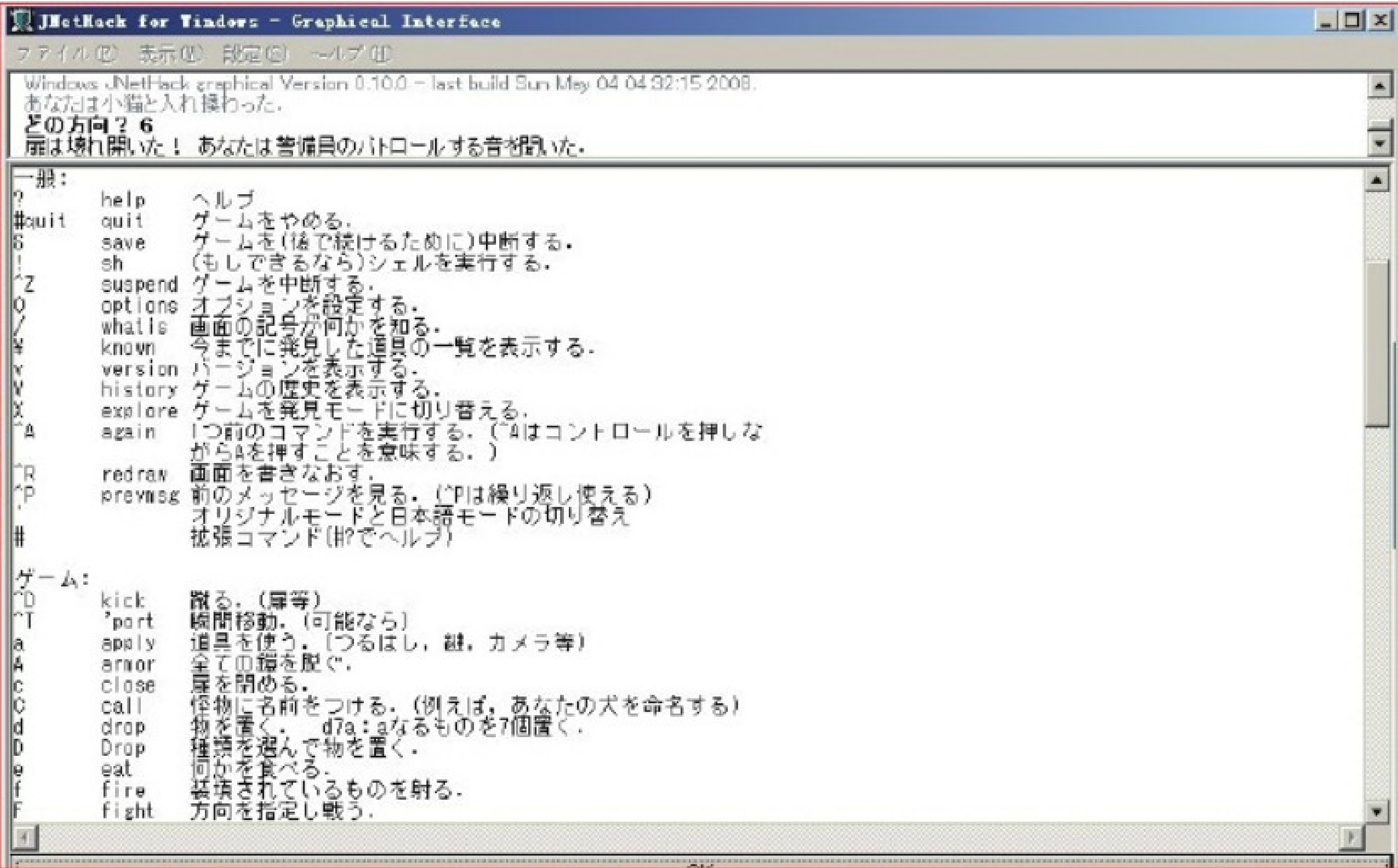
看到这里，熟悉电视游戏的玩家或许纳闷：这描述怎么和“不可思议的迷宫”系列这么像？好吧，“不可思议的迷宫”系列正是Rogue Like的一个分支。许多人知道“不可思议的迷宫”却不知Rogue Like，是因为普通的Rogue系游戏门槛较高，“不可思议的迷宫”则降低了难度，精简了操作，同时给加上了图形界面，令玩家更容易上手。原汁原味的Rogue类游戏中，角色一旦死亡便无可挽回，给人探索的紧张感与真实感；“不可思议的迷宫”画面相对直观，较低的难度也令你玩得更轻松。

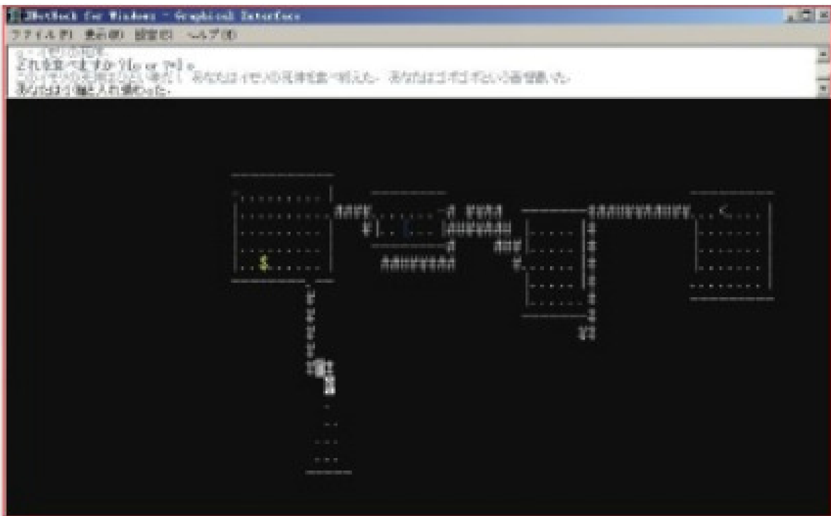
《伊洛纳》融合了它们的优点，可以说是一部集大成之作。Rogue类游戏想让你逃脱死亡，“不可思议的迷宫”想让你赢得胜利，《伊洛纳》则想让你随心所欲地活在游戏中。你将一步步走进《伊洛纳》的世界，在提利斯大陆上获得新的生活——要成为一名以剑与魔法赌命寻宝的冒险者；一个拥有大量商店、牧场等物产的实业家；抑或是自耕自刈，隐居田园的农夫；甚至是无恶不作、杀人越货的大盗，一切都由你自己决定。

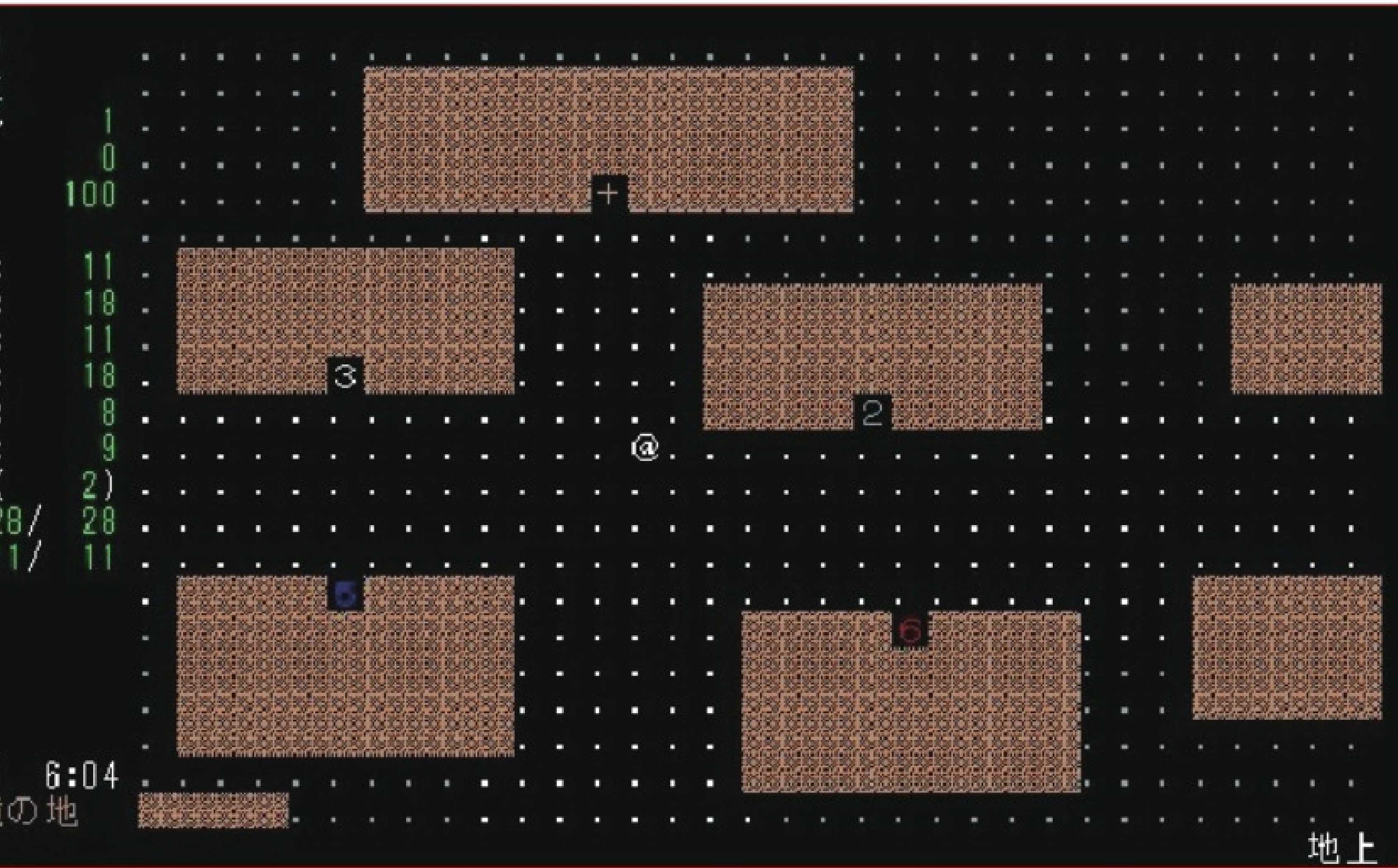
0时过了。日历翻开新的一页！
今天是517年8月12日。
你是一名偷渡客。
你蜷缩在赛德纳女皇号的货舱中，静待商船入港。
你听到了某人的惨叫声。
“以太之风！以太之风吹起来了！”
某人被大浪卷入了海中。“神啊……”
某物被击碎了。
某物被折断了。
某物被扯断了。
船体摇摆了起来。货舱乱成了一团！
你被木桶击中了。
你被木片击中了。
你丧失了意识。
保存

伊尔瓦世界

《伊洛纳》的故事发生在一个名叫伊尔瓦（Irva）的











（左上图）典型的Rogue Like游戏画面，图为操作方式复杂的《NetHack》
（左下图）《Angband》的变种之一《变愚蛮怒》（へんぐばんど，即Hengband）
（右上图）《NetHack》的图形界面
（右中图）“不可思议的迷宫”系列第一作《特鲁尼克大冒险》
（右下图）中国玩家最熟悉的Rogue Like游戏《风来的西林》

世界中，在这里曾有过10纪的文明诞生，但它们都陆续消亡。你生于第11纪文明“西埃尔·泰尔”（Sierre Terre）当中，但这一纪的文明夜正面临着空前的劫难。作为一名漂流到北提利斯（North Tyris）大陆的普通冒险者，你将在冒险生涯中逐渐接触到灾难的真相，并卷入到波及整个世界的阴谋中；或只是普普通通地活下去，结婚生子，度过平静的一生。

玩家要创建自己在游戏中的化身。不同于没有职业种族概念的《Rogue》，在《伊洛纳》中，你有10个职业可以选择，可供扮演的角色种族更是多达74个（11个种族和63个扩展种族）。每个职业都有其特有的专精技能与初始道具，种族则关系到角色的固有特殊能力——如艾莱亚族不易染上以太病，妖精族天生拥有对绝大多数属性的抵抗力。除此之外，你的角色还可以在27个天赋中任选3个。

与其它Rogue Like游戏不同，《伊洛纳》中的角色一开始便有一定的战力，如果不出意外，很少会游戏刚开始便Game Over。《伊洛纳》还有一个不影响游戏进展但令许多玩家爱不释手的系统：在创建角色时，你可以任选一个随机生成的别名，搭配角色本身的名字使用。比如我的一个角色是鼠族猎人，别名为“持枪的动物”，本名则是“**ネズミーマウス**”（耗子老鼠）。

在创新的同时，《伊洛纳》也保留了Rogue Like游戏传统的最弱职业——观光客。从名字上就知道，这个职业几乎没有任何战力，当然就不推荐初试游戏的玩家尝试了……

创建好角色，首先会有一位名叫罗米阿斯的NPC为你教授最初级的知识。尽管比不上《NetHack》的83个操作键，《伊洛纳》的操作也相当复杂，键盘上几乎每个按键都有对应的功能。但为了方便玩家，游戏作者Noa加入了快捷菜单，玩家可以以Z（行动）、X（道具）、C（状态）这3个按键调出相应的功能菜单进行操作。当然，记住具体的键位会对游戏的顺畅进行有很大帮助。比如你想把某物赠送给身旁的NPC，通过Z键菜单完成此动作要经过5个环节，但使用G（Give）键便只需要两个。

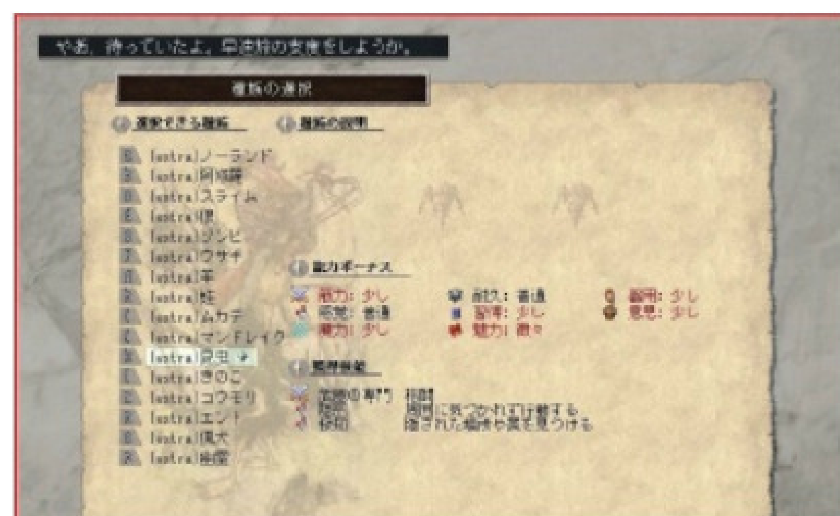
好了，你了解了游戏的操作，可以开始玩了。日式RPG普遍都有明确的剧情路线，Rogue Like的目标则多为单纯的“称霸迷宫”，好在进入《伊洛纳》中要做什么全都取决于你。当然，这种自由常令你刚进游戏时感到迷惑——什么都可以做，但我到底该做什么？嘿，别灰心，我可以总结一个通常的游戏路线，穿插着游戏系统说明介绍给你。

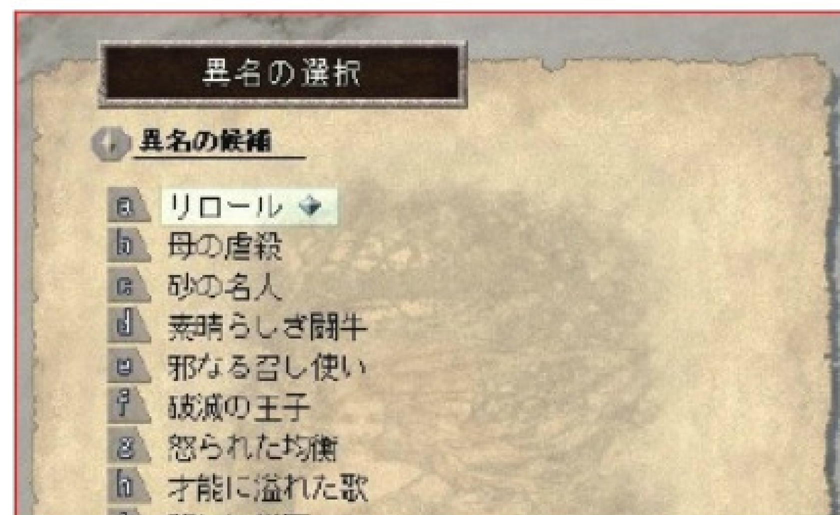
“我到底该做什么？”

开始游戏后，首先要确立角色的生活基础。就像在现

（左上图）《伊洛纳》中的扩展种族
（左中图）由电脑随机生成的千奇百怪的别名
（左下图）自宅被核弹炸成一片火海
（右上图）最弱的职业——观光客
（右下图）生吃人肉会令你发疯











实中一样，游戏中的化身也离不开”衣食住行”4个字。

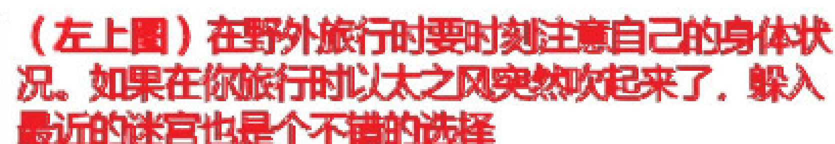
最重要的是”食”。《伊洛纳》中有饥饿的概念，角色的饥饿度会随时间经过而上升，连续过长时间不进食，角色的健康会受到损害，甚至因此死亡。有史可考的最早引入饥饿的游戏是1980年的《Akalabeth》，它更为人所知的一个名字是所谓的“Ultima 0”（当然，《Rogue》里的角色也会饿）。这确实能增强游戏的真实性，但长久一来，饥饿往往是个令玩家头痛的麻烦。在Rogue Like中，不管你是只能用法杖打老鼠的见习术士，还是能用“死亡一指”的强大法师，都逃脱不了一日三餐的束缚。不仅如此，如果不幸吃到不该吃的东西，还会直接成为你的死因。

令人欣慰的是，《伊洛纳》中的饥饿终于有了它存在的意义：特定食品不但能填饱你的肚子，还能永久性增强你的能力与属性抗性。因此，如何得到高质量、稳定的食物来源是一个研究课题。当然，这是在游戏进行到中期，玩家有了一定实力后才需要考虑的，游戏初期，我们更需要担心的是如何填饱肚子保证不被饿死。这并不是个很难解决的问题，你经常能在野外捡到野果，尽管味道一般，但已足以充饥。听起来很寒酸，但这已是没有稳定经济收入的新手玩家最好的食物来源了。

其次是”住”。游戏中有一个独创的系统，让角色需要定期睡眠。强忍不睡不会令角色受到伤害，但会带来各种负面效果，比如行动速度大幅下降、失去HP的自然恢复。好消息是当你发现不对劲，任何地方都能躺倒就睡，比如野外，迷宫深处或帕罗米亚王都的国王卧室——对，你没看错。更高质的睡眠能令角色更顺利地成长，国王则很慷慨地为你免费提供了整个游戏中排名第二的高级寝床。游戏中可以免费使用的寝床并不少，商店也有便于随身携带的睡袋和被褥出售，但不只是游戏初期，在得到“幸福之床”前，国王的卧榻绝对是你的第一选择。

嗯，我们说到”行”了。请注意，速度是游戏中非常重要的一项指标。如果你的速度是70，敌人的速度是700，那在你的一回合中对方可以行动10次。为了减少和敌人的速度差距，我们可以使用”骑乘”技能。骑上合适的生物——如马，恐龙或少女——能提高你的速度，令你得到更多的攻击机会，或更迅速地逃走（如果你不小心招惹了太强的对手）。另外，较高的速度也能令你更快完成时间较紧的任务。训练骑术，找到更合适的坐骑，这将会是你在整个游戏中不停追寻的目标。

最后是”衣”。老实讲，这部分没什么可说的，和所有的RPG一样，游戏也要求你消灭怪物得到装备。如果说有什么需要注意的地方，那就是……不要乱穿衣服！穿上一



（左上图）在野外旅行时要时刻注意自己的身体状况。如果在你旅行时以太之风突然吹起来了，躲入最近的迷宫也是个不错的选择
（左下图）剪径强盗。随着你声望的提高，他们也会变得越来越强
（右上图）商店界面。通过投资，你可以提高待售商品的质量与数量
（右中图）通过赌博，你可以赢得珍贵的道具……
（右下图）结婚后你可以留下后代，然后操纵子孙继续进行冒险







件防御值为0的纸制衬衫后才发现它受了诅咒脱不下来，还会不时吸你的血，令你随机顺移，甚至召唤怪物，那真是悲剧啊……况且在游戏初期，你很难找到挽回事态的方法。

你看，并不复杂吧？确保好衣食住行后，我们就能正式开始提利斯大陆上的生活了。《伊洛纳》采用技能系统，你的所有行为都有技能对应，并且能令相应的技能等级上升。我喜欢把技能分为如下几类：

1.冒险类。这类技能提升你与战斗相关的能力。较高的咏唱技能令你施法的成功率变高，魔道具技能则关系到你使用魔法物品时所能发挥的效力大小。当然，每种武器也都有对应的武器技能，如果你愿意，可以将你的角色培养为空手格斗技的专家。每隔一段时间，北提利斯大陆就会发生巨大的地质变化，除了几个特殊的固定迷宫，所有的迷宫都会重新随机生成。每个迷宫的最深处都会有一个强力的生物守护，击败它后，你将会得到相应的奖励——装备、魔法书，甚至是珍贵的以太病抗体。要探索这些迷宫，相应的战斗力是不可或缺的。进入迷宫前，你可以查看它的推定等级，以免不小心误闯魔窟，在走下楼梯的那一瞬间便领了便当。

2.生活类。与《Rogue》《NetHack》等一个迷宫走到底的游戏不同，《伊洛纳》与另一款Rogue Like游戏《Angband》更为类似。在游戏中你不只要探索迷宫，还要与地面上的NPC交流，进行买卖并完成他们的委托。生活类技能与你的日常生活息息相关，买卖道具时，高超的交涉技巧令你的钱包变得更鼓，但要打开刚买来的抽奖箱，开锁的技能也是不可或缺的。高度的骑乘技巧则令你能快速来往于两座城市间，靠买卖特产赚到大钱。

3.生产类。你能在随机出现的采集点获得生产专用的素材，以相应的生产技能制造道具。另外，想要播种、烹饪和钓鱼，特定的生产技能也是必不可少的。要完美地完成NPC的委托，你的生产技能一定要有较高的水准——有些任务所要求的高难度菜式可不是能轻易烹饪出的哟！

经过一段时间的探索，相信你已经找到了自己想做的事。接下来就不那么复杂了：努力令自己过上更好的生活，同时向理想前进！单纯，但充满乐趣。《伊洛纳》并没有固定的游戏目的，除了完成主线剧情，你还可以为自己设定各种各样的目标。让自己的连锁店遍布整个北提利斯，收集所有生物的标本建立完美博物馆，称霸所有迷宫，收集最强的武器防具，成为全大陆指名通缉的江洋大盗，当名众人追捧的音乐家，甚至可以杀神以及建立没有血缘的妹妹后宫团（目标中最容易完成的一个）……《伊洛纳》中永远有无限的可能性等你去挖掘。

天真无瑕的少女格温喝了一口井水。水很清凉。
天真无瑕的少女格温喝了一口井水。
“That's a pretty flower.”
你喝了一口井水。
天啊！难以置信的幸运降临到了你身边！
你获得了许愿的机会！
你要什么？
狂喜之中你大声叫道。“《伊洛纳》第二部！”
什么也没发生……
保存

《伊洛纳》第二部……

《伊洛纳》以作者Noa在2005年创作的游戏《Etherwind》为原形，开发始于2006年，最新版本为2010年5月放出的1.22开发版。在作者庞大的构想中，得到实现的部分还不足1/3。目前，作者只完成了《伊洛纳》主线剧情的第一部，其标题的全称“Eternal League of Nefia”——同时也是游戏中的重要关键词——还并未揭开其神秘的面纱，我们还不知道它们的确切涵义。由于种种原因，Noa在今年2月6日发表了公告，宣称会无限期停止开发工作，同时向部分有志者公开源代码，将开发工作转交给网上同好。收到源码的各国网友们在官方论坛上热情交流，一个由网络力量共同进行的，庞大的《伊洛纳》再开发计划正在渐渐成型。

《伊洛纳》是否能成为第二个《NetHack》，集万人之力做到近乎完美？Rogue Like游戏的明天又在何方？无论如何，提利斯大陆上的时间都不会停止流逝。每天，这里都有无数座迷宫被踏平，有无数对夫妇（或夫夫、妇妇）喜结连理，有无数罪犯被绳之以法，还有……

要保存冒险并结束游戏吗？
a.是，b.否，c.更改游戏设置
a
保存完成。
你静静地闭上了双眼……（按任意键退出）
混沌的坩埚，提利斯大陆渐渐远去。
你回到了寂静的现实世界。
……瘟多士正在关闭……
你关闭了电脑。

今天下午18时50分到达自宅后，你花了3小时在工作上。你新开了2家商店，成为竞技场的霸主，踏平了3座迷宫，积累了游戏的经验。

你伸了个懒腰，站起了身来。“该洗洗睡了。”
电脑椅滑动了。“碌碌……”
蓝色3号醒了。
蓝色3号的右耳动了一下。
请选择操作对象。
要对蓝色3号做什么？
你抚摸了蓝色3号。
蓝色3号满意地摇了摇尾巴。“汪呜……”
蓝色3号睡了。
你洗漱干净，准备好了明天的衣物。
你在睡前浏览了一遍Print。
“Check”
“晚安……”
……
0时过了。日历翻开新的一页。
保存 P

《猎魔人2——国王刺客》全剧情攻略

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

■贵州 yago

极品	总评 9.0	
制作	CD Projekt Red	
发行	Atari	
类型	动作角色扮演	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	9.4
上手精通	Difficulty	7.8
画面	Graphics	9.8
音效	Sound	9.2
创新	Creativity	9.0
剧情	Story	9.0

为什么要玩这款游戏

《猎魔人2——国王刺客》是一款独具特色的动作RPG游戏，它与2007年上市的前作都基于波兰奇幻作家安德烈·萨科斯基（Andrzej Sapkowski）系列小说《猎魔人》改编而成，游戏制作团队CD Projekt同样是一家波兰游戏开发公司。《猎魔人2》有一套与欧美主流PRG大相径庭的战斗系统，对把握格斗节奏和手眼配合的要求极高，精心编排的剧本毫不逊色于黑岛、BioWare等业界大腕手笔，诸多分支任务直击人性深处的震撼，第一幕结尾的选择会引出两套场景、故事和角色都不尽相同但却相互映衬的主线剧情，这种大规模的多元化结构在整个游戏史上都很少见，加上个性鲜明的人物设定，应有尽有的物品系统，与一代相比突飞猛进的画面品质和音效，注定了它必然成为2011年最令人难忘的作品之一。



背景人物

北方诸国与尼弗伽德

北方诸国的主体是指泰莫利亚（Temeria）、亚甸（Aedirn）、瑞达尼亚（Redania）、科德温（Kaedwen）四大王国，这四个国家的疆域划分恰如一个“田”字，左上是瑞达尼亚，右上是科德温，左下泰莫利亚，右下是亚甸，“田”字的中心点是浮港浮港（Flotsam），浮港右边是以弗坚（Vergen）城为核心的庞塔山谷。在这个“田”字的最下面是北方诸国的死对头尼弗伽德（Nilfgaard）帝国，强大的尼弗伽德帝国一直试图北上吞并诸国，与其接壤的泰莫利亚、亚甸两国无时无刻不在警惕这头南方的怪兽。最新一次战斗发生在纪元1265年，尼弗伽德军长驱直入泰莫利亚国，北方诸国联军在泰莫利亚首都维吉玛南部不远处的布雷纳与之展开决战并取得胜利，尼弗伽德帝国虽然战败但元气未伤，他们北侵的欲望从未减弱。

杰洛特（Geralt）

《猎魔人》系列故事的主角，绰号白狼的银发狩魔猎人，剑技高超精通法印，熟悉各种炼金药剂的配制，替人捉妖拿怪混口饭吃，工作之余从来不忘泡妞。杰洛特的外形很拉风，脸挂刀疤身背双剑，一套紧身皮甲游走四方，其性格特立独行，道德阵营漂浮于善恶之间游荡不定，游走四方只求一个恩怨分明的爽快，用国人观点来看就是一武艺高强的江湖汉子。

特莉丝（Triss）

泰莫利亚国宫廷女术士，杰洛特的情侣，法术高强，因为善良正直而备受女术士密社其他成员的排挤和迫害。


女术士特莉丝和狩魔猎人杰洛特

弗尔泰斯特（Foltest）

泰莫利亚国王，因与其胞妹雅妲乱伦生下女儿而声名狼藉，为纪念难产死去的王后，弗尔泰斯特给女儿也起名为雅妲，某种恶毒的诅咒使这位公主变为可怕的吸血妖鸟，一代中杰洛特出面挽救了泰莫利亚王室的声誉。弗尔泰斯特复杂的身世导致他性格阴鸷而自负，他希望自己与拉瓦雷第男爵夫人生下的一对儿女能继承泰莫利亚王位，为此弗尔泰斯特不惜修改继承法，甚至进攻拉瓦雷第要塞夺回自己的骨肉。黑暗中，有不少心怀不满的贵族一直在等待机会颠覆这位君王的统治。

弗农·罗契（Vernon Roche）

直属泰莫利亚国王的秘密特种部队——蓝衣铁卫的首领，弗农对弗尔泰斯特的忠诚无人可比，即使国破家亡后他也从未想过要背弃故主。弗农的武艺高强，但脾气火暴，喜欢先动手后思考。



泰莫利亚国王弗尔泰斯特和忠心耿耿的弗农

伊欧菲斯（Iorveth）

浮港附近松鼠党游击队的首领，因不堪人类欺压而率众躲进森林长期坚持武装斗争路线。伊欧菲斯精通射术杀人如麻，长期对人类的仇视导致他性格偏激，说话做事无不充满了愤世嫉俗的怨念。伊欧菲斯的铁腕手段使其树敌众多，但这位精灵无疑是一位优秀的军事指挥官。


松鼠党精灵领袖伊欧菲斯

罗列多（Loredo）

浮港总督，为非作歹的地方恶霸，仇视所有非人类种族，急欲除掉伊欧菲斯而后快。罗列多本是泰莫利亚的官，国王遇刺后却暗中勾结敌国欲保富贵，后被蓝衣铁卫刺杀。

萨琪亚（Saskia）

屠龙英雄，亚甸之圣女，深受庞塔山谷民众爱戴的草根英雄，梦想建立一个没有歧视和丑恶的精灵之国。作为正直、善良、勇敢的化身，纯洁的萨琪亚并不适合肮脏的政治斗争，她很快成为奸邪之徒利用的工具，好在这位女英雄拥有鼓舞人心的无敌口才，她的真实身份也足以藐视凡间的一切奸邪之徒。

亨赛特（Henselt）

科德温国国王，独角兽家族的唯一后裔。所有暴君的招牌品质都在他身上体现无遗：残暴冷酷、反复无常、贪婪好色，乱伦的弗尔泰斯特和这位比起来简直就是个圣人。上天给予亨赛特的惩罚是令其无后，女术士席儿到浮港去搞章鱼巨怪身上的零件就是为了给他配制治愈不育症的秘药。你可以把亨赛特视为衣冠禽兽，但绝对不能把他当成傻瓜，否则那将是你死前犯下的最后一个错误。



史登尼斯（Stennis）

亚甸国王德马维的儿子，德马维被刺杀后勉力支撑局面，虽然渴望登基成为合法名义的国王，但史登尼斯王子的能力和魄力都实在有限。和他那位仇视魔法师的老爸相比，这位王子还多了一份对治下平民近乎偏执的冷漠鄙视，史登尼斯死到临头也不忘贵族的矜持派头，而这种愚蠢正是很多阴谋家喜闻乐见的品质。

拉多维德（Radovid）

瑞达尼亚国王，幼年父王遇刺身亡，母子二人饱受朝中各方大佬欺压，拉多维德忍辱负重熬到独掌权柄后逐一还以冷酷报复。拉多维德性格孤僻且工于心计，他是个老谋深算的政客，玩弄阴谋和权术把戏的大行家，道德和良心对这位君王来说从来不是障碍。

萨宾娜（Sabrina）

野心勃勃的科德温国宫廷女术士，国王亨赛特纵兵入侵亚甸时因配合不力受凡德葛李夫特将军斥责，萨宾娜为阻止凡德葛李夫特将军功高盖已不惜施放禁忌魔法，以恐怖火球雨无差别轰击交战双方士卒造成巨大伤亡，最后她被亨赛特处以火刑。临死前萨宾娜施下血咒诅咒亨赛特及其子孙万代，庞塔山谷中无数冤死的亡灵因此凝结不散。

菲丽芭（Philippa）

女术士集会所的活跃人物，权欲熏心意图建立属于魔法师的独立王国。菲丽芭原本是瑞达尼亚国宫廷顾问，但她不远千山万水跑到亚甸国的庞塔山谷去支持屠龙女英雄萨琪亚建立所谓的精灵之国，这是怎样的一种国际主义精神啊？菲丽芭的阴谋诡计最后没有得逞，她还丢了一双眼睛。

席儿（Sile）

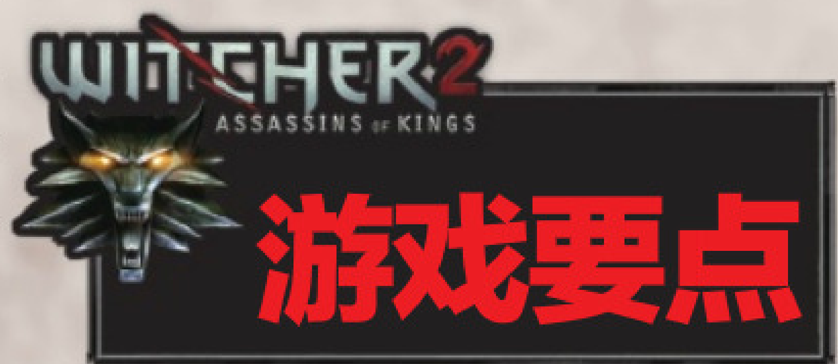
女术士集会所的活跃人物，与菲丽芭志同道合的邪恶巫婆。她指使雷索刺杀亚甸国王德马维制造混乱，自以为聪明，没想到不过是为他人做嫁衣。

雷索（Letho）

肌肉发达但头脑更发达的弑君刺客，同为狩魔猎人的他与失忆前的杰洛

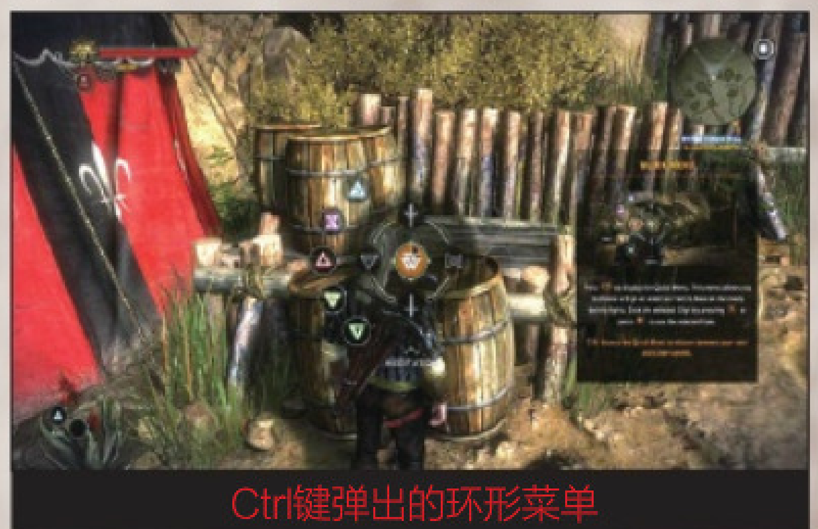

神秘的弑君刺客雷索

特有过命交情，为报答尼弗伽德皇帝赏识之恩不惜以己为饵，假借女术士集会所的拙劣阴谋刺杀诸王搅乱北方政局，以便尼弗伽德帝国大军乘虚而入。



游戏要点

格斗系统是本作的精髓所在，所有的属性、天赋、药剂、道具均以提升格斗效率为目标。杰洛特有两柄长剑，按1键拔出的钢剑适合对付人形对手，如士兵、强盗等，按2拔出的银剑专克妖魔，如腐食魔、妖灵、龙等，虽然他也能装备短棍长戟等杂类武器，但很多特殊攻击效果只有在使剑时才能发出，因此杰洛特最好从头到尾都用剑。挥剑攻击时，鼠标左键为快攻，速度快但杀伤力小，右键为重击，速度慢但杀伤力大。只要连续按键，杰洛特会自动做出各种连贯招式攻击当前目标。杰洛特正面所对的敌人为当前目标，目标身上会出现淡黄色光环，按方向键转动杰洛特的身体可更改当前目标，但本作无法锁定某一目标。格挡是本作格斗中的核心内容，长按E键可看见杰洛特横剑护住自己正面进入格挡状态，但本作的格挡技术含量非常高，首先每次成功格挡都会消耗活力，当生命值下面的黄色活力槽耗尽后杰洛特将无法横剑格挡，活力会随着时间流逝缓慢恢复，但这意味着杰洛

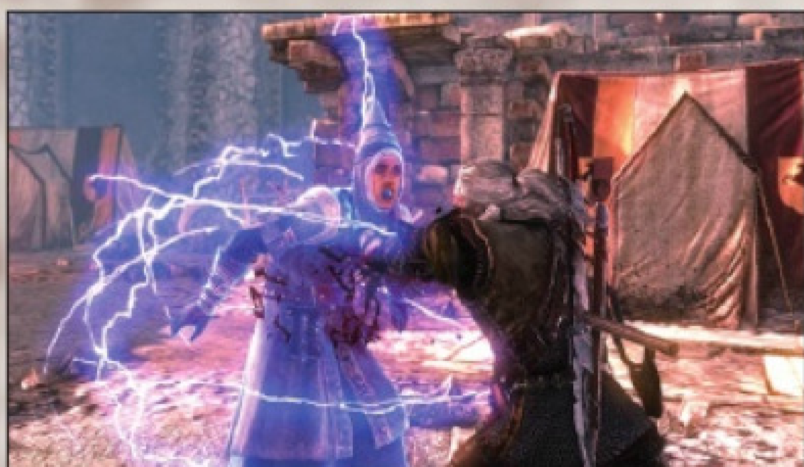

Ctrl键弹出的环形菜单


积满肾上腺激素槽可发动群体秒杀绝招

特无法像很多游戏里那样无限制保持格挡状态；其次初始状态下的格挡有方向性而且无法减免全部伤害，也就是说开始只能格挡来自正前方的攻击，即使格挡成功也要掉血，只有升到3级后点满训练系天赋树中的“格挡”项才能挡住来自所有方向的攻击并减免100%伤害；最



后格挡对敌方特殊攻击无效，比如巨魔的冲撞、狩魔猎人的法印攻击、巨龙喷焰等，杰洛特只能靠预判和翻滚躲避这类攻击。格挡的种种局限性决定了杰洛特无法一次面对太多敌人，被超过3名以上敌人围攻时经常险象环生，本作中的敌人极其狡猾，乱刀齐下背后偷袭的事情从来没少干过，玩家练熟格挡后才能勉强挣扎求生，搞懂个中诀窍前野外随便碰上几个小怪都可能会以惨死收场。


阿尔德法印震晕敌人后补剑可出现即死效果

不光杰洛特会格挡，他的敌人更擅长此道，包括怪物在内的中后期敌人大多是格挡高手，想用暴风骤雨般的快攻打倒他们纯属痴心妄想。要破敌方格挡有多种方法，或以阿尔德法印击退震晕对方再发动攻击，或先采取守势格挡敌方攻击，被格挡的敌人会暂时身体失衡，此时攻击即可刀刀入肉。点出剑术系天赋树中的“格挡还击”后，当杰洛特横剑格挡时，敌方发动进攻前目标光环会瞬间闪烁利剑图标，此时立即放弃格挡发动进攻可重创敌人，这招要求玩家注意力高度集中，而且反应还要快。即便达到如此境界，杰洛特的每次进攻仍要冒很大风险，旁边敌人劈来的钢刀利剑照样会对英雄造成伤害甚至打断其动作，因此任何情况下都要避免被围攻，尤其前后左右都有敌人的群殴只能是死路一条。千万别对昆恩法印的护盾效果抱太大期望，施放它需要一定时间，而且有限的护盾值在群敌围攻下很快就会耗尽。利用跑动游击作战在狭窄地形中并不好使，摆脱围攻的最好方法是迅速解决敌人，这就要谈谈本作中的即死几率概念，这个东西其实就是秒杀效果。即死攻击会激发多种随机出现的动画特效，初期以阿尔德法印震晕敌人的同时马上发动快攻命中对方会有很大几率出现秒杀，升级阿尔德法印的范围攻击效果后更容易震晕敌人，从而带来更多即死斩杀效果。点出特定天赋、更换武器、饮用药剂、涂油强化、插槽宝石、突变诱发物都可以提高即死几率，有时格挡状态下的杰洛特还会自行发动格挡反击，这都要归功于即死几率的提升。剑术系天赋树升到后期可激活肾上


游戏中最强的钢剑——忘却的维朗之剑

腺激素秒杀模式，战斗中杰洛特的活力槽下出现一个新的激素槽，多次击中敌人积满激素槽后按X键即可发动群体秒杀绝招，随机变化的动画效果酷到极点，绝对对得起投到剑术系的所有天赋点。总体而言，《猎魔人2》的战斗系统上手难度很大，起点高终点低，开始难得要命，后面随着装备提高和天赋升级带来的优势，战斗会变得越来越简单。

杰洛特的五大法印其实是五种小法术，它们不仅可用于战斗，解谜对话中也大有用武之地。阿尔德（Aard）法印是隔空冲击波，可击退或震晕敌人，也可以轰开挡路的特殊障碍物找到秘道；亚登（Yrden）法印是魔法陷阱，踩中它的敌人会暂时无法动弹，通过升级法印系天赋后杰洛特可布放最多3个亚登陷阱；伊格尼（Igni）法印是火焰魔法，战斗中用来焚烧敌人，解谜时可点燃特定互动物品；昆恩（Quen）法印是一个持续30秒的护盾魔法，升级后还能反弹伤害，但作用期间杰洛特无法恢复活力；亚克席（Axii）法印是魅惑法术，战斗中对敌施放可使其暂时成为盟友，对话中施放可使对方自动吐露实情。游戏中按下Ctrl键可弹出法印和快捷道具的环形菜单，正常画面下按Q键即可施放选定法印，按R键即可使用快捷道具，环形菜单激活后游戏并未暂停，只是速度变慢。这里要特别注意，本作玩家无法像其他RPG游戏里一样直接双击饮用药剂，只有在冥想模式下才能配制或饮用炼金药剂。点击Ctrl键环形菜单中央即可进入冥想模式，在冥想模式下可以查看人物角色，配制炼金药剂，饮用药剂和冥想等待四项功能。某些任务需要特定时段进入特定地点才能激活剧情，冥想等待可使时间快速流逝到黎明、中午、黄昏、午夜四个关键时刻。制作武器、护甲、陷阱、炸弹、强化护甲片需先有蓝图和相应材料，然后找铁匠NPC协助打造。突变诱发物是专用于带孔技能的特效强化宝石，必须先点出上下有弧形齿轮标志的带孔天赋技能，然后才能插入突变诱发物。突变诱发物带来的强化效果与带孔天赋技能无关，这些强化效果只对杰洛特本身起作用。



第三幕石像鬼密室封印开启方法

洛穆涅城内有3处石像鬼守护的魔法密室，在中央广场的公告板上可接到石像鬼合约任务，这个任务要求打开3处密室内的封印宝箱。要打开室内魔法封印的宝箱，杰洛特必须按特定顺序熄灭周围墙壁和地板上的4个法印符号，顺序搞错不但打不开宝箱，杰洛特本人也会受到火烧电击的惩罚。每处密室法印符号出现的顺序各有2套随机方案，杰洛特可从城内商人那里买到4本力量之书，阅读书上注释的各种法印符号象征含义，破译密室内的密码诗后，按顺序逐一熄灭法印符号才能打开宝箱。通过这个分支任务可以获得很多高端装备和图纸，包括本作中的顶级银剑亚丹・戴兹，为帮助饱受晦涩密码诗折磨的玩家，以下直接给出每处密室的2套解谜顺序，注意所有方位均以站在密室入口处为准：

进入城东门后左手边的石像鬼密室：

1.左侧墙上法印→右侧墙上法印→左侧地面法印→箱子旁地面法印

2.左侧墙上法印→左侧地面法印→箱子旁地面法印→右侧墙上法印

进入城东门后右手边的石像鬼密室：

1.右侧墙上法印→右侧地面法印→左侧墙上法印→左侧地面法印

2.左侧地面法印→右侧墙上法印→右侧地面法印→左侧墙上法印

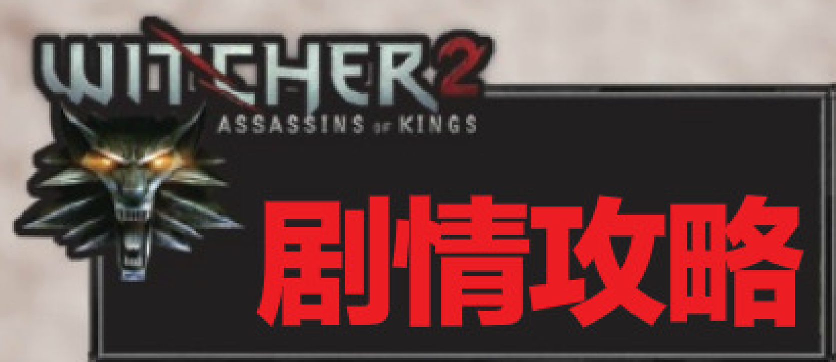
城西圆形剧场走廊尽头的石像鬼密室：

1.左侧地面法印→右侧地面法印→左侧墙上法印→右侧墙上法印

2.右侧地面法印→左侧地面法印→左侧墙上法印→右侧墙上法印

第三幕洗点机会

游戏中隐藏着一次珍贵的天赋树洗点机会，这是个叫“死亡笔记”的系列任务，需要从第二幕开始。走弗农路线的话，在科德温军营外的悬崖小屋（小姐妹任务地点）后找到一个地窖入口，进去摸索点亮3座图腾火盆得到一个法术卷轴模样的东西，拿给戴斯摩看他会说这是个禁忌亡灵法术并提出收购，必须拒绝才能有后续。第三幕来到洛穆涅城后，与中央广场的法师铁匠班阿德的巴勒司交谈中使用亚克席法印获得维朗宝库开门密码，或从石像鬼密室中得到密码抄本，然后去中央广场石塔后的下水道入口，进入下水道后有个人脸魔门提问密码，按照1-6-8-4-2-3-7-4-5的顺序拼出单词获得通行，点亮所有火盆后开启最终大门，里面有个蒙面老头说什么要把神器交给天子骄子，询问神器有什么作用，然后说开始吧即可重置所有天赋技能点；如果说自己不是什么天之骄子会和老头爆发战斗，打败他召唤的三波石像鬼后可从其尸体上获得一根“操作者的手杖”，是游戏里比较霸道的兵器；如果强调必须离开这里，或最后关头说不都会被立即传送出宝库，既得不到任何奖励，也失去了洗点的机会。如果走伊欧菲斯路线，从弗坚穿越亡灵战场来到科德温军营时可自行前往悬崖小屋拿取激活任务的法术卷轴。



序幕

北方诸国联军大败尼弗伽德帝国的布雷纳会战已经过去6年，北方之地瘟疫饥馑肆虐，饥寒交迫的精灵和矮人沦落贫民窟，越来越多的人逃入森林参加松鼠党。在泰莫利亚，一位身份不明的杀手意图谋刺国王弗尔泰斯特（Foltest），但这位刺客被狩魔猎人杰洛特（Geralt）所杀。一个月后，弗尔泰斯特连战告捷的部队驻军庞塔河畔，内战眼看接近尾声，但胜利的代价却颇为昂贵。纪元1271年，于泰莫利亚。

杰洛特梦见自己在荒野中冒雨挣扎逃亡，醒来发现身陷囹圄，两名看管的狱卒掷骰子赌钱，输了就痛揍杰洛特出气。国王的心腹弗农・罗契（Vernon Roche）走进来命令将杰洛特押到审讯室，寒暄过后弗农让手下女武士薇丝（Ves）进来给杰洛特松绑，接着他威逼杰洛特交代罪行。按照弗农的提示，杰洛特开始回忆自己参加参加拉瓦雷第（La Valettes）要塞战役的全过程。记得那是个阳光明媚的早晨，杰洛特正与女法师特莉丝（Triss）躲在自己的营帐中畅谈人生，不料国王派来传令兵要他马上赶到阵前。自从一个月前杰洛特干掉谋刺的那名杀手后，国王弗尔泰斯特无论走到哪里都要叫上他，杰洛特早已厌倦了这份君王恩宠，但无礼拒绝一位国王带来的后果据说很严重。与特莉丝交谈得知她通过解剖刺客尸体发现对方也是狩魔猎人，但那具尸体上却没有狩魔猎人特有的徽章。出得门来但见无数营帐纵横交错，士兵们磨刀擦枪都在准备进攻，先在军营里逛逛，看提示熟悉基本操作，还可以和士兵自助基金会的大力士扳手腕赌钱。征兵官旁边有群克林菲德掠夺者佣兵，他们自称曾和杰洛特一起去猎杀过黄金龙，但杰洛特脑袋被撞伤后丧失了这段记忆。新入伙的佣兵菜鸟纽柏伊从神庙中偷到一串项链，他认为那东西有魔法护体效果，酒醉


壮观的泰莫利亚军营



杰洛特找到国王弗尔泰斯特

后和某位骑士重金打赌称自己不穿盔甲冲锋陷阵也能安然无恙。杰洛特可以说服纽柏伊将这串被诅咒的项链送给自己，然后好好穿上盔甲去战斗；或确认项链确有魔法护体功效，纽柏伊即使不穿盔甲也能刀枪不入。选择后者越狱后将在码头边看到纽柏伊伤痕累累的尸体。

在有发石车的山坡上找到冒着炮火查看敌情的弗尔泰斯特等人，国王在望远镜中发现对面城墙上居然站着艾奇维里伯爵，不到六个月前这位贵族曾发誓永远效忠，想不到现在这鼠辈也敢抗拒王师。弗尔泰斯特挥手让杰洛特来为一旁的弩炮提供瞄准指引，最好能一炮干掉艾奇维里伯爵。要准确命中远处城头上头顶红羽盔的伯爵需满足两个条件：


弗尔泰斯特发现艾奇维里伯爵


争夺城墙的激烈战斗

第一，不要用鼠标，用键盘的上下左右方向键（不是WASD）移动瞄准镜，发射时按空格键；第二，用瞄准镜田字框的上半部分正中点锁定红羽伯爵。确认无误后按空格键发射时可听到杰洛特喊出1.5度的坐标，巨大的弩箭杆砸烂城墙把那位伯爵送上了西天，如果没杀死艾奇维里伯爵后面进城还有机会。这个小插曲结束后，弗尔泰斯特带着杰洛特钻进巨大的攻城塔准备突击城墙，一路听国王念叨皇家婚姻的纠葛，塔内等待进攻的士兵们个个斗志昂扬，弗尔泰斯特的战前鼓动让他们更加热血沸腾，看来这位国王颇有些手段。这场战争的起因说来荒谬，弗尔泰斯特与拉瓦雷第男爵夫人玛丽·路易莎联姻生下一对子女，由于夫妻争执产生矛盾，拉瓦雷第男爵夫人负气带着孩子回了娘家，一帮居心叵测的贵族企图拥立两个孩子篡夺王位，一贯强势的弗尔泰斯特哪能容忍有人觊觎宝座，他当即点齐兵马进攻拉瓦雷第要塞。作为国王宠臣的杰洛特无法脱身，只好鞍前马后跟着来跑个龙套，无可奈何的他暗暗发誓，只要这场战争一结束就立即走人。

攻城塔的桥板落下后，国王夹在近卫骑士群中身先士卒跳上城头与敌厮杀，杰洛特赶紧跟上护驾。前面有座角楼无法攻入，弗尔泰斯特命令杰洛特协助部队打开入口，杰洛特爬下脚手架，杀散院中敌军夺得一具弩炮，上好弩弦后一炮崩开入口障碍物。守在此处的是拉瓦雷第男爵夫人与前夫所生的长子亚历安（Aryan），这位年轻勇士带着一帮忠于自己的武士坚持抵抗，杰洛特再次奉命孤身杀入敌阵，见到亚历安后可在对话中劝诱其接受单挑，对话中有三种选择，第一说服他投降，第二说服他单挑决胜负，第三直接以一对多混战。亚历安持有盾牌，对付他要充分利用阿尔德法印的震晕效果抢占上风，过招中格挡好就能弹开盾牌乘虚而入，注意他的突刺几乎毫无预兆，把他逼到墙角后应按空格键翻滚退后以便腾出足够空间。杰洛特杀死亚历安后，周围的武士们纷纷放下武器投降。如果说服亚历安率众投降，后面还有与之相关的剧情。内城城门前，弗农·罗契率领蓝衣铁卫（Blue Stripes）攀墙夺门成功，紧接着一只飞龙出现向大家喷吐火焰，杰洛特跟着众人冲进左边马厩内躲避，四周全是熊熊大火，一旦被火舌舔到就会触发一个持续5秒的烧伤效果，掉血量惊人，施放昆恩法印可有效保护自己。等国王等人说完话一同冲入下一间马厩，昆恩法印效果消失要尽快补上，杀到石头通道内时暂停脚步等待回血，让战友们上前解决敌人。扫清敌人后特莉丝施放魔法顶住坍塌的门楼，过桥时恶龙挡住去路，多亏远处己方弩炮开火引走了它。


可怕的巨龙烈焰

城墙陷落，拉瓦雷第武士们退守修道院，男爵夫人与弗尔泰斯特所生的一对儿女鲍尔西和阿奈丝也藏在里面。士兵们需要很长时间才能砸开异常坚固的修道院大门，弗尔泰斯特急于夺回自己的孩子，他让杰洛特去镇里寻找传说中的秘道。离开修道院大门，在聚集的俘虏群左侧有条巷道，用阿尔德法印轰开障碍物进去，消灭两伙敌人后找到一口枯井。下井后一片漆黑，启动冥想状态喝下猫之药剂可获得红外夜视眼效果，换上银剑干掉几只人形妖怪后，杰洛特从地图左下角的梯子经下水道潜入修


跟随国王杀上城头



道院。通过破墙洞看到对岸有几名松鼠党徒，不知这些家伙来这里干什么？从后花园穿过控制室来到前院，这里有一大群敌人，里面的盾牌兵和牛头盔钢甲武士相当棘手，优先解决绿色罩袍的低阶敌兵，昆恩法印护身，阿尔德法印震晕贴近秒杀。消灭院中敌人后拾得大门钥匙，返回控制室转动绞盘打开修道院大门放弗尔泰斯特等人进来。大军涌入修道院正殿，站在难民们旁的大祭司和泰勒斯伯爵对弗尔泰斯特恶语相向，杰洛特小施法术让泰勒斯自动吐露孩子就在修道院的太阳塔顶。经过天桥时，火龙再度来


消灭下水道里的水鬼


弗尔泰斯特舔犊情深

袭，杰洛特救出国王并搀扶着他一路逃到对面塔中，紧追不放的恶龙被杰洛特刺伤嘴部负痛退去。弗尔泰斯特表示要厚赏杰洛特以谢再次护驾之功，杰洛特提出希望带着特莉丝离开皇宫。上塔找到正在嬉戏的王子鲍尔西（Boussy）和公主阿奈丝（Anais），两个小家伙躲到一位盲眼老修士身后显得有些害怕，弗尔泰斯特让面带伤疤的杰洛特退后些以免惊着孩子。骨肉团聚的感人场面过后，弗尔泰斯特让孩子们去洗脸准备回家，盲眼老修士突然摸出一柄匕首割断了弗尔泰斯特的喉咙，杰洛特见势不妙要上前阻拦怎奈鞭长莫及，等他扑上去后弗尔泰斯特早已气绝身亡，弯腰驼背的老修士甩掉罩袍后居然是个全身肌肉盘根错节的壮汉，此人一击得手立刻飞身跃出塔顶窗口消失不见。刺客跳窗前的回头一望让杰洛特惊愕不已，因为他发现那人长着和自己一样具有超强目力的猫之瞳孔，对方也是一名狩魔猎人吗？冲上塔楼的帝国士兵们只看见杰洛特手持利剑站在国王血淋淋的尸体旁，他当即以弑君罪名被逮捕。

结束回忆的杰洛特再次向弗农声明自己的无辜，弗农告诉他审判法庭已决定吊死杰洛特为国王复仇，但他可以安排杰洛特越狱，条件是找到谋杀国王的真凶。杰洛特想起事发前岸边逗留的松鼠党徒，他顿时醒悟刺客是从塔顶跳入水中，然后被松鼠党徒接走。弗农听说那些松鼠党徒都戴着奇怪面具，他推测那应该是浮港（Flotsam）附近丛林中活跃的伊欧菲斯游击队，看来要找刺客，必须先去找到伊欧菲斯。弗农叫薇丝端来食物和饮料，他从墙上文件袋中取出份文件意味深长地提起一桩往事。纪元1268年，利维亚镇发生过一场死伤惨重的暴乱，有个自称为利维亚之杰洛特的狩魔猎人杀死多名精灵和矮人暴徒后被草叉捅死，一位神秘的灰发女子带走了杰洛特的尸体，此后没有人再看见他们。杰洛特的失忆症让他忘却了很多过去的事情，他不知道死亡对于自己到底是终结还是新的开始。弗农临走时留下镣铐钥匙，他告诉杰洛特自己会和特莉丝在码头上等待。

被押解回牢房后，挂在半空的杰洛特可选择偷偷打开镣铐（鼠标左键）或挑衅狱卒（鼠标右键），无论何种选择最后都要和狱卒展开徒手格斗，按照屏幕提示限时输入WASD键打倒狱卒，拿到监牢钥匙后顺手摸起一根棍子溜出囚室。熄灭走廊上的火炬降低可见度，从巡逻狱卒身后偷袭（鼠标右键）可


杰洛特的漫画风格回忆

一招制敌。前面如果没杀亚历安，在上层走廊会看见他踢倒两名押解狱卒，亚历安知道有条秘道可逃出地牢，于是两位昔日对手如今携手逃狱。杰洛特扶起受刑后虚弱不堪的亚历安且走且战，走到地图左上角时亚历安会提示上台阶。左转进入装满油桶的油库，亚历安扳动


协助亚历安一同越狱

机括打开秘道让杰洛特逃走，他自己却留下来点燃所有油桶，剧烈爆炸堵塞了秘道，也让整座城堡燃起熊熊大火。亚历安为何选择自杀？如果在地牢中杀入审讯室中干掉书记员和刽子手，可找到一份由亚历安签署的招供文件，承认弗尔泰斯特的一对儿女其实是他与母亲乱伦的私生子女，这份逼供文件的真实用意显然是要扼杀弗尔泰斯特儿女的王位继承权，骄傲的亚历安无法接受这种屈辱，因此他宁愿选择用烈火洗涤自己家族的城堡。如果前面杰洛特已杀死亚历安，地牢里就会变成男爵夫人玛丽·路易莎被屈打成招，摸进审讯室的杰洛特将在尼弗伽德大使希拉德帮助下逃离地牢。如果前面说服克林菲德掠夺者佣兵纽柏伊穿甲作战，越狱后会遇到战场上生还的纽柏伊，为了报恩他会帮杰洛特引开码头边巡守的卫兵。

第一幕

弗尔泰斯特遇刺四个月前，泰莫利亚与亚甸边界地区，精灵神箭手伊欧菲斯（Iorveth）的松鼠党营地内来了一位不速之客，这位肌肉发达的神秘壮汉要求伊欧菲斯协助他刺杀北方诸王，此人带来了亚甸国王德马维血肉模糊的头颅，伊欧菲斯虽不清楚对方的动机，但出于对人类的宿怨他仍同意与其合作。

驶离拉瓦雷第要塞后，

载着杰洛特和特莉丝的蓝衣铁卫快船沿着庞塔河开往浮港，为避免不必要的麻烦，弗农下令在河滩边泊船登陆，然后步行前往浮港与线人联系。杰洛特、特莉丝和弗农三人在丛林中遭遇伊欧菲斯的松鼠党游击队伏击，愤世嫉俗的伊欧菲斯指责人类肆意屠杀精灵等异族生物，杰洛特点破伊欧菲斯其实只是个被强权者利用的工具。口头上没讨到便宜的伊欧菲斯恼羞成怒命令放箭，特莉丝施放魔法护罩挡住箭矢，但她因魔力透支过度而晕厥。危急中弗农扛起勉力维持魔法护罩的特莉丝，杰洛特负责断后杀退追兵，三人且战且走最终抵达浮港，松鼠党的精灵弓箭手们这才停止追杀。战斗中杰洛特以超强目力看到那名肌肉刺客就站在伊欧菲斯身边，对方似乎也认识杰洛特，但由于失忆的原因，杰洛特无法想起更多的过去。


神秘刺客要求伊欧菲斯的合作


凑热闹去看绞刑遇到故友

面对充满狐疑的浮港卫兵，弗农自称为香料商人蒙混过关。听说浮港镇内广场上要公开绞死一批犯人，三人跟着去看热闹，到东侧广场行刑台前却发现要吊死的囚犯里居然有精灵吟游诗人丹德里恩和矮人商人卓尔坦，这两位不仅是弗农的线人，同时也是杰洛特在一代中的朋友。杰洛特可以威胁守卫放人，或鼓动民众逼迫守卫放人，无论何种选择都要与守卫及刽子手来两场WASD的徒手格斗。混战结束后浮港总督罗列多出现，他宣布由于泰莫利亚国王弗尔泰斯特遇刺，浮港立即进入戒严状态，所有士兵全力缉拿参与谋刺的松鼠党首领伊欧菲斯。罗列多答应释放丹德里恩和卓尔坦，但要求他们不得离开浮港，他同时邀请杰洛特等人黄昏后到自己府上详谈。在酒馆里，杰洛特与丹德里恩、卓尔坦故友重逢不胜唏嘘，丹德里恩是泰莫利亚的皇家间谍，通过与他谈话可对北方诸国的政治局势有所了解。卓尔坦精心筹备的婚事因为新娘变卦而泡汤，心灰意冷的他索性离家出走云游四方。杰洛特在拉瓦雷第要塞的战斗中遗失了自己的斩魔银剑，卓尔坦建议他到镇上铁匠铺去看看。在路边铁匠铺可买到银矿石，然后请铁匠重新打造一柄斩魔银剑。

酒馆楼下有赌场、妓院和黑拳竞技场，杰洛特正在闲逛时，有人跑进酒馆高呼码头上有章鱼怪袭击货船。杰洛特冲出门到码头上看见一名女术士施法击退了巨大的章鱼怪，特莉丝介绍这位是来自北方邦国的皇家顾问席儿·坦沙维耶。打发走抱怨的农夫后，杰洛特推测这只章鱼怪应该是体型变异后需要更多食物才来这里，席儿介绍有个叫赛椎克的松鼠党猎人对周边地区了如指掌，他知道这只巨型章鱼怪一个月前最早出现于北方沼泽。席儿提议与杰洛特合作猎杀这只章鱼怪，先到码头入口处找到悬赏商人，通过亚克席法术或胁迫说服商人提高赏金，然后在城东门外的瞭望塔上找到松鼠党猎人赛椎克。赛椎克和奉行极端主义路线的伊欧菲斯不同，他以务实平和的态度处理精灵与人类的关系。赛椎克声称在东面某艘船只残骸那里见过章鱼怪，这怪物喷吐的黏液毒性极强，为了准备合适的解毒剂，杰洛特必须先收集一些章鱼怪的毒液样本。朝东北方向穿过错综复杂的林间小路来到断桥前与特莉丝会合，接连跳下数道石崖走到有船只残骸的河滩边收集毒液，特莉丝释放诊断法术得知这只章鱼怪体内细胞发生变异，这种变异导致折寿的疾病，同时也使它体型急剧扩大。考虑到章鱼怪会喷吐剧毒黏液，特莉丝交给杰洛特一种可提升毒防的欧斯特药剂配方，但制作这


赛椎克告知欧斯特蘑菇的方位

种药剂还需要欧斯特蘑菇，从赛椎克那里打听到在浮港南面湖边洞穴内可获得欧斯特蘑菇。

天黑之后前往镇西总督府做客，门口遇到弗农也想找罗列多谈谈，卫兵收走两人武器后放行。在前院看到一具监控港口的弩炮，如果不能破坏它，以后船只进出码头都要受罗列多钳制。杰洛特请旁边依墙而立的妓女玛格丽特帮忙引开看守弩炮的卫兵，如果身上带的钱不够打动她，还可以帮她挣面子出口气，主动挑战前院餐桌旁两个经常欺负她的莽汉，在扳手腕比赛中打败他们。玛格丽特引开卫兵后，杰洛特上前撬掉弩炮关键部件，大功告成后走近楼梯会遇到一位商人，他提到有一种特殊陷阱可以对付封锁港口的巨型章鱼怪，但这种陷阱的重要部件被罗列多收进了自家后院的储藏箱。弗农引开进入后院路口的士兵，杰洛特打昏门口守卫攀墙翻入后院，楼上办公室的窗口突然打开，露出女术士席儿的脸，原来她在上面和罗列多密谈。杰洛特解决附近守卫后，爬到打


席儿提到有个松鼠党猎人赛椎克可能知情



开的窗口旁偷听，罗列多似乎和席儿在策划针对杰洛特的阴谋，但具体是什么还听不出来。如果潜入行动中被卫兵发现，杰洛特将被逮捕并带到罗列多面前开始会谈。从墙角宝箱中拿到陷阱铁架后，返回前院与弗农求见罗列多，罗列多只见杰洛特，他想知道杰洛特因为弑君罪名被通缉的真相，当得知附近的松鼠党也卷入此事后，罗列多主动要求协助捉拿伊欧菲斯。从罗列多口中，杰洛特得知那名肌肉刺客仍然还和伊欧菲斯在一起，罗列多把最近抓住的一批松鼠党囚徒都关在码头上的驳船中。杰洛特的朋友，矮人商人卓尔坦曾与伊欧菲斯有联系，通过他应该能找到伊欧菲斯，但罗列多先前下令不许卓尔坦擅自离镇，他提出如果杰洛特帮助除掉封锁浮港的那只巨型章鱼，他才让卓尔坦恢复自由。

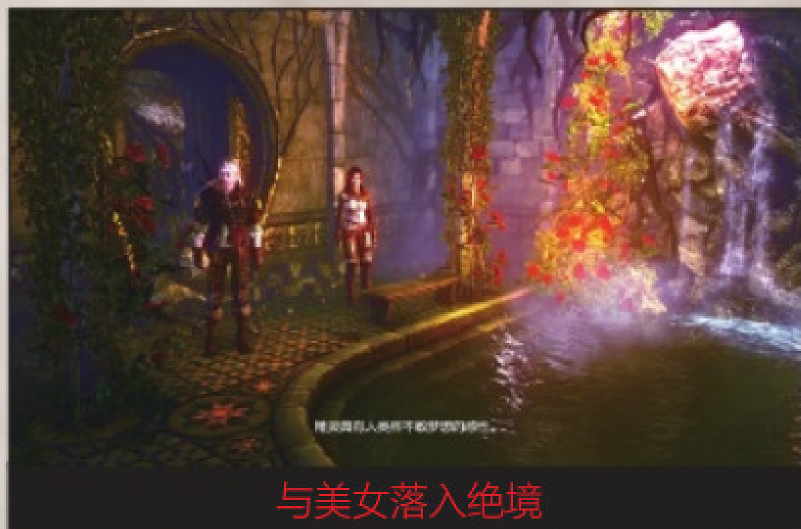
出镇前往湖边水帘洞，杀死孽魔和大腐朽魔取得欧斯特蘑菇，冥想状态下制成猫鼬药剂后返回镇上，在旅馆二楼客房叫上女术士席儿一同去除妖。席儿的计划是由她将巨型章鱼从河滩沼泽下引出，然后杰洛特动手除害，两人说定来到断桥边，下山时杰洛特要先服下猫鼬药剂，靠近河滩后自动开始Boss战。


见到总督罗列多


杰洛特大战章鱼巨怪

席儿施放闪电结界引出狂怒的巨型章鱼，这只可怕的怪物左右两侧有多根触须，正面还会喷吐毒液，章鱼左右两侧各有2根带肿囊的触须不住挥动攻击，杰洛特靠近施放亚登法印定住触须，攻击肿囊部位斩断触须，4根全断后向左跑动，途中会被章鱼剩下的触手抓住，按提示连击鼠标左键及空格键可摆脱触手。疯狂挣扎的章鱼打断左侧断桥，坍塌倒下的石梁压住了它，此时杰洛特从左侧倒下的石梁冲上去扑到章鱼头顶给予最后的致命一击。干掉章鱼Boss后按Z键查看可拾取战利品的两处部位，返回镇子从悬赏商人那里领取报酬。转身遇上特莉丝，她说驳船关押的松鼠党囚犯中有伊欧菲斯的副手席朗，也许从这人口中可以打听到伊欧菲斯的行踪。来到驳船前喝退挡路的卫兵，两人进入底舱找到重伤昏迷的席朗，杰洛特以亚克席法印协助特莉丝请将其抢救唤醒，席朗声称那位名叫雷索（Letho）的狩魔猎人刺客突然翻脸向松鼠党人下手，猝不及防的精灵们伤亡惨重，随后被罗列多的卫兵抓住。杰洛特闻言决定尽快找到伊欧菲斯联手对付刺客，他相信敌人的敌人一定可以成为朋友。

杰洛特失去的记忆逐渐复苏，他想起自己当年在利维亚大屠杀事件中丧生，女友叶奈法为救他献出生命，一位灰发女子复活了这对情侣把阿瓦拉克岛


与美女落入绝境


与雷索的第一次交手

赠送给他们。不料狂猎（Wild Hunt）的妖灵骑士袭击小岛抓走叶奈法，杰洛特为躲避追击昏倒在凯尔·莫罕城堡附近被狩魔猎人们所救（一代开篇情节）。叶奈法到底是谁？她在杰洛特的生命中占有怎样的地位？杰洛特的记忆深处仍有空白，特莉丝建议他到席朗提及的记忆玫瑰花园，据说那里的记忆玫瑰花瓣制成汁液可帮助失忆者恢复记忆。如果选择和特莉丝同行，一路的战斗要轻松得多。来到玫瑰花园后，两人正对着精灵情侣雕像感叹爱情，3名强盗进来要砸雕像卖钱，杰洛特与特莉丝出手收拾了他们，不料却脚下踩空落入上古精灵修建的地下浴室，两人被困密室数日更加亲密无间，这期间有松鼠党徒从地洞外经过，后来还是精明的弗农找到并救出他们。回到浮港酒馆，矮人卓尔坦同意帮助杰洛特找到伊欧菲斯，跟着他出城在南部森林中以口令向埋伏的松鼠党徒提出要见伊欧菲斯。辗转来到预约地点，击败甲壳坚硬的蟹蜘蛛Boss后伊欧菲斯出现，杰洛特好言好语与其交谈，但无法说服伊欧菲斯相信雷索出卖席朗，为揭开真相伊欧菲斯设计让杰洛特绑住自己假装被俘去见雷索。在记忆玫瑰花园里，两人找到雷索，大块头刺客见伊欧菲斯被擒果然毫无顾忌地说出真话，他还招出一帮刺客要杀人灭口，紧随伊欧菲斯的松鼠党徒们也扑上来厮杀。此时弗农带领的蓝衣铁卫也突然杀出，他们的目标是伊欧菲斯，伊欧菲斯会向杰洛特索要自己的剑，如果给剑伊欧菲斯将成功逃脱，随后浮港发生当地居民屠杀非人类种族的暴乱，如果不给剑伊欧菲斯将被弗农活捉，随后总督罗列多设宴庆祝杰洛特的丰功伟绩。混战中，杰洛特与雷索掉入精灵地下浴室，两人展开一场棋逢对手的恶战，雷索的武艺毫不逊色于杰洛特，他同样也会施放法印。无论如何杰洛特注定会输，获胜后雷索说杰洛特以前曾对他们有救命之恩，因此这次放过杰洛特，大家从此两不相欠。雷索临走时声称要找特莉丝，让女法师为他开启通向亚甸的魔法传送门。

当杰洛特赶回浮港，如果前面放走伊欧菲斯，镇上会发生针对非人类种族的屠杀暴乱，沿路杰洛特可选择动武或施放亚克席法印驱散行凶的暴徒。在酒馆里找到丹德里恩并赶走或消灭围攻他的暴徒，丹德里恩认为正是总督罗列多暗中挑起了这场暴乱，他告诉杰洛特，

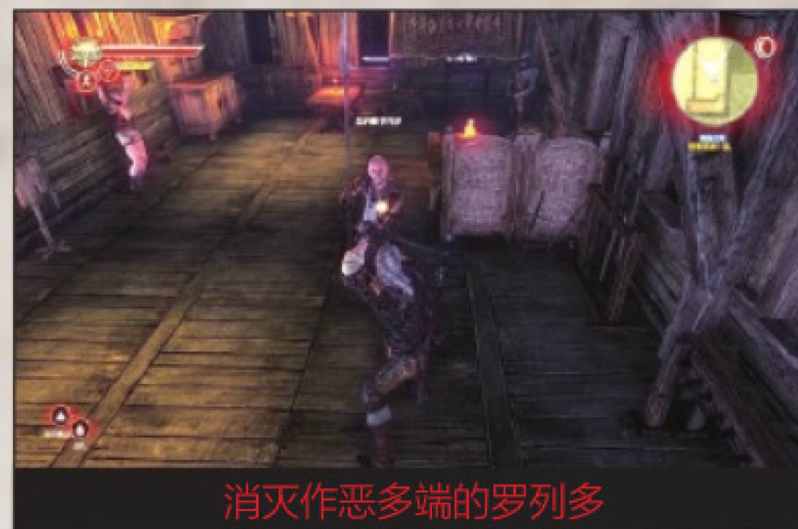

浮港镇内已变成暴乱屠杀之地


饮用猫药剂后沿着血渍找到赛椎克

特莉丝对女术士席儿房间的魔法千里镜大有兴趣。杰洛特与丹德里恩来到酒馆二楼客房，席儿的房间中布满血迹，地上躺着女术士保镖的尸体，查看现场发现墙上有个窥视孔，敲开隔壁门向妓院老鸨打听情况。老鸨告知特莉丝与赛椎克曾进屋启动魔法千里镜与瑞达尼亚宫廷女术士菲丽芭交谈，特莉丝试图为杰洛特澄清弑君罪名，但老谋深算的菲丽芭只想从中牟取政治利益。镇上暴徒破门而入打断了老鸨的偷窥，她后来听见隔壁传来惨叫，最后看到楼下赛椎克跌跌撞撞逃出城去。杰洛特出东南门，在接近赛椎克营地时冥想饮用夜晚视物的猫药剂，跟着地上留下的血迹进入森林，最终找到奄奄一息的赛椎克。他告诉杰洛特，当时一位狩魔猎人冲进来轻松击败自己并抓住特莉丝，对方胁迫特莉丝启动千里镜将两人传送到亚甸边境的矮人城镇弗坚（Vergen）。赛椎克临死前说出在亚甸有个诅咒之地，那里的亡灵有助于恢复杰洛特失去的记忆。丹德里恩和卓尔坦在林中找到沉思不语的杰洛特，丹德里恩提到弗农正准备解决总督罗列多，他建议杰洛特帮助弗农。卓尔坦透露伊欧菲斯计划突袭浮港的监狱驳船营救族人，他建议杰洛特帮助伊欧菲斯。弗农和伊欧菲斯势不两立，选择其中一位必然只能背叛另一位，此处的选择将导致后续主线剧情出现两种截然不同的发展。

如果选择帮助弗农，回到浮港蓝衣铁卫秘密据点，弗农召集众人开会商议刺杀阴谋叛国的罗列多，薇丝将假扮妓女潜入总督官邸伺机打开窗户，杰洛特则负责潜入和刺杀任务。天黑之后从镇西总督府扩建的围墙处爬梯子翻入内院，刚进去就看见一位外国商人在追逐某个女孩，从背后击晕色鬼，获救的女孩告诉杰洛特，薇丝已被带到总督府塔楼最高层供罗列多“享用”，通向最高层的钥匙在二楼卫兵或罗列多母亲的手中。消灭后院中的卫兵，或绕开他们潜入地下室，罗列多的母亲正躲在那里吸毒，她趁杰洛特不备突然偷袭泼洒白粉迷眼，杰洛特干掉她


弗农策划对罗列多的刺杀行动


消灭作恶多端的罗列多

拿到钥匙。上楼消灭把守中层的卫兵，从窗户边的箱子里获得顶层钥匙。薇丝被捆在顶楼卧室的墙上，她看见杰洛特后立刻大叫：“有埋伏！”从旁边门里扑出的罗列多手持长戟恶狠狠杀出，杰洛特闪开后与其展开殊死搏斗。杀死罗列多后打开隔壁房间发现怀孕的精灵女子摩丽儿，薇丝扶着摩丽儿下楼，杰洛特走前面开路，不料没走几步摩丽儿腹疼难忍，眼看分娩在即，薇丝只能扶她回到床上待产。杰洛特杀出塔楼来到前院，蓝衣铁卫的好汉们正在与罗列多手



下的爪牙厮杀，消灭敌人后杰洛特质问弗农为何来晚，弗农告诉他自己不久前才在森林里和伊欧菲斯有过一场决斗，伊欧菲斯战败后被赶来的松鼠党徒救走。楼上摩丽儿产下一名男婴后割腕自杀，孤儿被托付赛椎克营地里的精灵赛赫林，杰洛特与弗农乘船驶向弗坚继续冒险，第一幕到此结束。选择这条路线的朋友请直接跳到第二幕之弗农路线篇章。

如果选择帮助伊欧菲斯只要往南再走几步，这位松鼠党领袖就在下方记忆玫瑰花园里。与伊欧菲斯交谈得知他准备在庞塔山谷建立一个独立自由的精灵之国，国王的人选也早已有了，那就是以诚实和正直而著称的亚甸屠龙女英雄萨琪亚。此时科德温国王亨赛特领兵进攻楼马克地区，萨琪亚和女术士菲丽芭在弗坚城组织民众抵抗入侵，伊欧菲斯也决定带着松鼠党人前去帮忙，不过在出发前他还需要杰洛特协助夺取浮港的监狱驳船，一来能营救被俘的精灵族同胞，二来驳船可作为前往弗坚的交通工具。如果前面伊欧菲斯未被弗农生擒，这里还可以选择说服他采用苦肉计混入镇内，否则只能带着精锐精灵斥候沿河岸潜入偷袭。潜行偷袭战斗难度较大，杰洛特押着假装被擒的伊欧菲斯进城会更轻松些，靠近码头登上驳船后与守军展开搏斗。成功夺船后伊欧菲斯下令起航，码头上气急败坏的罗列多点燃塔楼要烧死所有被掳来关押在此处的精灵女子，杰洛特从船上跳水上岸，杀散卫兵后可选择去追罗列多或冲入塔楼救人。去追罗列多可在镇内广场赶上他，消灭罗列多和他的爪牙后返回码头登船离去；去救人要快速冲上塔楼顶层，靠近3名被缚的精灵妹子后连点鼠标左键松绑放人，动作稍慢就会被蔓延的大火烧死，全部松绑后杰洛特带着精灵妹们从阳台跳入水中逃生，爬上驳船后伊欧菲斯表示会铭记杰洛特的这份恩情。杰洛特担心弗农的安危，伊欧菲斯告诉他，就在此次行动前他才和弗农在森林中有过一场决斗，伊欧菲斯击败弗农后并未杀他，说话间驳船逆流而上驶向弗坚，第一幕到此结束。选择这条路线的朋友请直接跳到第二幕之伊欧菲斯路线篇章。


押着假装被俘的伊欧菲斯潜入浮港


熊熊大火中营救被困的精灵女子


国王亨赛特与上亚甸贵族谈判


护送亨赛特逃回军营

第二幕
之弗农路线

杰洛特等人离开浮港两天后，在庞塔山谷中，科德温国王亨赛特（Henselt）带着宫廷术士戴斯摩（Dethmold）和席儿与上亚甸的贵族们谈判。亚甸国王德马维死后，亨赛特企图趁火打劫吞并上亚甸的楼马克地区，他虽然带来部队但仍希望不战而胜夺取楼马克。上亚甸的贵族们同意投降，作为代价他们向亨赛特索要赏金和爵位，玩家操纵的亨赛特可杀半价成交，或索性一毛不拔。亚甸屠龙女英雄萨琪亚（Saskia）赶来打断谈判并怒斥贵族们的卖国行径，她声称将带领弗坚城民众抵御科德温军队的进犯，这位女英雄提出要和亨赛特单挑决斗。无论亨赛特是否同意单挑，最后两边都会爆发冲突。亨赛特击败萨琪亚后，克里夫教牧师欧尔康上前劝阻，暴怒的亨赛特揪起欧尔康把他撞死在旁边的魔法石壁上，没想到魔法石壁一触鲜血当即发出强光，与此同时大地震颤乌云遮天，显然某种邪恶之物即将降临。

杰洛特与弗农来到科德温军营前求见国王，把守大门的下士扎维克认出杰洛特是被通缉的弑君者因而拒绝放行，此时身后山谷里传来异样响动，杰洛特胸前的白狼徽章抖动预警，两位英雄迅速赶到现场发现大群妖灵骑士正在围攻亨赛特等人。杰洛特上前协助杀退妖灵骑士和战灵，但返回军营的道路已被无数亡灵出没的怪异浓雾笼罩，紧急关头宫廷术士戴斯摩施放魔法屏障护住众人徐徐回撤，靠近魔法屏障的亡灵战士无不灰飞烟灭，唯有妖灵结成的法阵能突破防护罩，遇到这种情况就靠杰洛特和弗农除魔退敌。成功逃回军营后，惊魂未定的亨赛特要先和自己的宫廷术士议事，他让下士扎维克带杰洛特先去军营里转转熟悉地形，施展亚克席法印可强行说服扎维克放杰洛特进入内营。在国王王帐之前，杰洛特遇上老熟人尼弗伽德大使希拉德，他透露特莉丝似乎与某个女术士组织有牵连，交谈中如果用亚克席法印打探情报会发现希拉德居然有免疫魔法的防护措施。进帐后亨赛特详细询问泰莫利亚国王弗尔泰斯特遇刺的经过，杰洛特说出雷索的名字，但他仍未找到真正的幕后主使者。亨赛特表示相信杰洛特的无辜，因为他需要杰洛特

协助解除自己身上的诅咒，话说三年前亨赛特以叛国罪为名对宫廷女术士萨宾娜（Sabrina）处以火刑，这位女巫临死前施法诅咒国王，血咒驱使昔日亚甸国与科德温国大战中阵亡的士兵魂魄化作噬人恶鬼。亡灵迷雾不仅使亨赛特陷入恐慌，也严重阻碍了这位科德温国王吞并楼马克的如意算盘，他表示如果杰洛特能解除这个诅咒就可以帮他洗清弑君罪名，宫廷术士戴斯摩将负责配合杰洛特行动。

离开王帐后，隔壁营帐中的宫廷术士戴斯摩叫住杰洛特商谈细节。他建议召唤萨宾娜的灵魂解除诅咒，戴斯摩负责查阅召唤仪式所需的咒语，而杰洛特去收集所需材料。驱散军营外的亡灵需要勇气、憎恨、死亡和信念四大符


杰洛特进入科德温军营


对妓女温蒂说出暗语

记，勇气符记是传说中的赛尔奇克魔法铠甲，憎恨符记是科德温将军凡德葛李夫特的佩剑，死亡符记是昔日科德温军褐旗营的战旗，信念符记是克雷斯特牧师的徽章。戴斯摩还提到当年萨宾娜在科德温宫廷中权势熏天，即使现在军队中仍有不少她的支持者在秘密活动，这些阴谋分子都以鱼纹方形硬币为信物，他们是否与诅咒事件也有关系呢？科德温大军内营入口的坡道边绑着一位松鼠党的精灵囚徒，从他口中也许能打听到伊欧菲斯的下落，但旁边看守的士兵不允许陌生人靠近问话，杰洛特必须在军营中提高知名度才能继续这条线索。外营有很多小任务，消灭腐食魔、扳手腕、掷骰子等等，铁匠那里也有新武器配方。调查阴谋组织有两条路线，一是帮助士兵俱乐部里老兵的儿子赢得竞技场比武的胜利，二是帮助烂醉如泥的士兵们寻找失踪酒友。外营士兵俱乐部里有位伤心欲绝的老兵曼弗瑞，他那自以为是的儿子史温为求出名不惜挑战号称西达里斯屠夫的剑技高手雷坦迪，杰洛特说服相关诸人将比赛改为双人对抗模式，然后在赛场上协助史温击败雷坦迪和他的搭档艾德温。感激涕零的老兵曼弗瑞送给杰洛特一枚方形硬币，并告诉他到营外妓院中找口哨温蒂，说出暗语“我要你的微笑开启天堂之门”即可混入阴谋组织。行走在外营时可听见有醉酒士兵在不停呼唤欧德林，询问得知这个叫欧德林的酒友失踪，出西营门在河滩边可以找到欧德林，扶他回营时会被卫兵挡住，掏钱贿赂或谎称欧德林是待审重犯可顺利通行，进军营后继续扶着他找到3名酒友，跌跌撞撞走到士兵俱乐部再度痛饮，交谈中提出想打听情报可从欧德林处获得方形硬币和阴谋组织暗语。出南门到营外妓院找老鸨求见妓女口哨温蒂，说出暗语后被带入地下室见到阴谋组织核心成员文森·图瓦特，杀死他夺得赛尔奇克铠甲。此前如果去向戴斯摩报告可在战斗中获得忠于亨赛特的士兵增援，消灭所有阴谋策划者后，杰洛特在桌子上找到一篇讥讽国王亨赛特的宣传小册子，光看那文风就知道是老朋友丹德里恩的手笔。回到营地后询问丹德里恩，丹德里恩说国王亨赛特要他撰文献媚，被激怒的精灵吟游诗人索性写了篇讽刺文章，想不到居然传到阴谋组织成员手中。

帮助史温赢得比武胜利后，竞技场主官波西莫会来找杰洛特要他报名参加全营比武大会。如果连续击败科德温军中多名高手，亨赛特会哀叹自己军中居然无人能敌狩魔猎人，此时弗农手下女武士薇丝主动提出挑战，杰洛特成功击败薇丝后将赢得她的好感，到营外蓝衣铁卫驻扎地可一亲芳泽。至此杰洛特已在科德温军中名声大振，再去找松鼠党囚徒终于能顺利问话，被俘精灵透露弑君刺客团伙除雷索外还有两名同党奥克斯和瑟瑞特，浮港事件后这两人已来到附近峡谷中潜伏，当瑞达尼亚国外交使团前来拜访亨赛特时，他们将再次实施刺杀行动。扎维克手下有两名士兵失踪，杰洛特穿过岩石峡缝在蓝衣铁卫驻地对岸的河滩找到他们，那里也是萨宾娜当年被火刑处决的现场。走近仔细查看发现


当年处决萨宾娜的火刑现场


士兵俱乐部里的遗物商人

鱼纹方形硬币和木轮上的钉子，结合沙地上的脚印推断阴谋组织成员和遗物贩子来过这里。和士兵交谈获悉有不少军人相信与萨宾娜有关的各种遗物可以在战场上起到庇护作用，有个叫预言者的隐士也在鼓吹萨宾娜临死留下的诅咒必将应验。杰洛特带着两名士兵杀退沿途水鬼返回军营，扎维克告诉褐旗营战旗可能在弗坚附近的地下墓穴中，憎恨剑据说在屠龙女英雄萨琪亚手上，而克雷斯特牧师的徽章已被国王亨赛特收归己有。当年处决萨宾娜时，监督行刑的第五连士兵亚鸿受到迷惑以长矛刺入萨宾娜心脏试图结束其痛苦，不料萨宾娜因此获得诅咒所需的鲜血，亚鸿的长矛由此成为召唤仪式的关键物品。杰洛特在士兵俱乐部找到遗物商人，对方矢口否认知道亚鸿以及长矛的下落，看来要去找到那位预言者。出南营门向左走，山谷里有一帮科德温士兵被腐朽魔围攻，他们自称是去拜访那位预言者，希望杰洛特能替他们把礼金送到预言者手中。沿着峡谷石缝北行，在无限刷人面妖鸟的小屋前找到预言者，听他指示冲入蜡



烛阵内可避开怪物。交谈中，杰洛特发现这位预言者居然就是当年的亚鸿，他目睹女术士之死后离开部队成为萨宾娜的狂热信徒。

亚鸿告知长矛就被自己昔日的战友、如今的遗物贩子拿走，杰洛特返回营地以亚克席法印盘问遗物贩子获悉长矛矛尖已落入松鼠党首领伊欧菲斯之手，听说伊欧菲斯此刻就在迷雾对面的弗坚城中。

杰洛特决定穿过迷雾前往弗坚寻找矛尖，与戴斯摩商量后获得信使白旗和魔法护符，出帐正好遇上卓尔坦，矮人声称科德温军营里种族歧视现象严重，他非常不开心，因此决定跟随杰洛特投奔对面松鼠党阵营。出南门进入正对面的山谷，迷雾中无限刷新的亡灵将士相互厮杀，从左上朝右下前进最终可以走出妖灵迷雾。进城前被一群松鼠党弓箭手拦住去路，卓尔坦亮出信使身份，对方称能否进城要取决于城门值守军官。两人来到玛哈坎大门前，这里的值守官居然是他们的矮人老友亚尔潘·齐格林，故人相见彼此寒



与卓尔坦来到弗坚城



地下墓穴里遇到褐旗营亡灵旗手

暄一番，杰洛特打听到伊欧菲斯正与萨琪亚商议军机大事，此时无法见客，等有机会他会帮助引见。亚尔潘还说附近有醉汉看见一名疑为特莉丝的红发女子从天而降落在峡谷某处，瑞达尼亚宫廷女术士菲丽芭闻讯前来寻人但一无所获。一心想留在弗坚的卓尔坦拍胸保证将萨琪亚的佩剑弄到手，为掩人耳目他与杰洛特约定在矮人矿井内见面。从玛哈坎大门旁的石阶爬上城墙，从弗坚城北出去，穿过几道木门与河滩找到地下墓穴，墓穴深处有一位褐旗营的旗手亡灵。杰洛特假称自己也是褐旗营的老兵，亡灵会提出诸多有关褐旗营的问题，回答正确即可通过考验，或选择攻击亡灵也行。最后将扎维克赠送的海狸皮帽放在石棺上即可拾取战旗和一柄褐旗营之剑。接着返回遇见松鼠党弓箭手的路口，走另一条岔道找到矮人矿井，在漆黑矿井中饮下猫药剂可看清周围情况。洞内深处发现卓尔坦被屠龙女英雄萨琪亚押着前来赴约，不用说矮人把事情搞砸了，但出人意料的是萨琪亚居然主动同意把佩剑交给杰洛特，这位正直的女骑士也不愿看到亡灵军团在弗坚城外肆虐。当卓尔坦提到伊欧菲斯的矛尖时，萨琪亚说伊欧菲斯已经在赌博时把矛尖输给了赌王史卡兰·柏顿，他就是前面跟随亚尔潘守在城门旁的那个矮人。返回玛哈坎大门和史卡兰赌掷骰子，只要赢一次就能拿到矛尖。

穿过迷雾笼罩的亡灵战场回到科德温军营这边，见到弗农带领的蓝衣铁卫正在打扫战场，他们刚才突然遭到尼弗伽德黑衣武士袭击，敌人尸体旁发现一朵记忆玫瑰，这应该是特莉丝身上掉下的东西。杰洛特顿时醒悟特莉丝已落入尼弗伽德人之手，他和弗农等人立刻冲进科德温军营。内营侧门外的山坡是尼弗伽德外交使团驻地，当杰洛特赶到那里只看见尼弗伽德人的大船扬帆离去，他们带走了特莉丝！杰洛特想登船追击，但弗农提醒他眼下为亨赛特解除诅咒的事情未完，这位国王肯定不会放他们离开。弗农得到的情报表明，北方诸国的国王和法师们将在洛穆涅（Loc Muinne）聚会决定世界命运，



指引亨赛特画出法阵图



重温刺客临死前的回忆发现席儿参与弑君行动

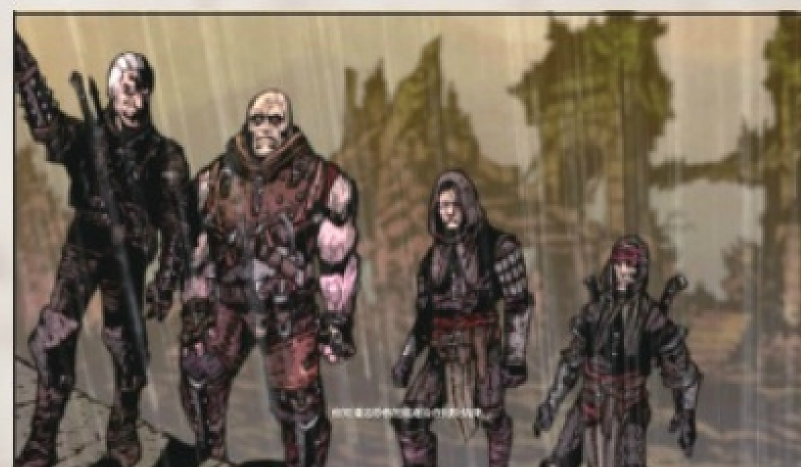
等解决了亨赛特的诅咒问题，在洛穆涅一定能找到特莉丝。杰洛特没办法只好回去向亨赛特禀报召唤仪式准备完毕，再去找戴斯摩讨要施法所需的粉末，以及一本咒语书。万事齐备后来到当年处决萨宾娜的刑场，杰洛特站到高处指引下面的亨赛特用魔法粉末画出羊头骷髅线条图，这其实是个六点一笔画的小游戏，戴斯摩给的那本咒语书中有详图，具体位置顺序为硬面包→黑色蜡烛→山羊头骨→枯树→渡鸦尸体→酸奶→妖精之环。符文圈画好后，杰洛特施放伊格



尼点燃魔法粉末，顿时迷雾丛生妖灵出没，场中木轮上也出现了萨宾娜被缚的幽灵，当年的一切再次重演。杰洛特只需斩杀闯入结界内的妖灵，保证亨赛特不受打扰，最后亨赛特手持矛尖刺入萨宾娜胸口，血咒顿时烟消云散。大功告成后，亨赛特邀请杰洛特赴晚宴，并许诺赠送克雷斯特牧师的徽章。等待午夜时分来到亨赛特的大帐，一名瑞达尼亚信使赶来通告泰莫利亚王位即将传给弗尔泰斯特的幼女阿奈丝，亨赛特对此消息表示质疑。突然一名刺客出现打断谈话，杰洛特拔剑拨开对方掷向亨赛特的飞刀并将其格杀，宫廷女术士席儿施法击退帐外另一名刺客。事后戴斯摩提出可利用降灵术重现刺客临死前所见所闻的一切，席儿强烈反对滥用死灵巫术，但亨赛特下令不惜一切代价查出真相。杰洛特到外营医疗帐中饮用赤膀鸭（Gadwall）药剂，然后与戴斯摩交谈开始进入蓝色梦境状态，他以那名刺客视角重现短期内的生前经历。这名刺客跟着弑君者之一的奥克斯进入西南方洞穴见到雷索，交谈中提及席儿也是他们的同伙，雷索下一步的计划是前往洛穆涅。离开梦境后，杰洛特告诉戴斯摩席儿是叛徒，但这时席儿已借口去追刺客逃走。

根据蓝色梦境中的记忆，杰洛特来到军营左下方峡谷找到刺客们的藏身之处，洞内深处雷索已不知去向，地上倒着奄奄一息的狩魔猎人刺客瑟瑞特，他临死前说出席儿杀人灭口后逃往弗坚。与亡灵的激战让杰洛特又恢复了部分往日记忆，他想起自己跋山涉水寻找叶奈法，狂猎妖灵骑士先后掠走少男少女共23人。军营中戴斯摩得知席儿逃往弗坚后决心彻底驱除战场迷雾，他交出克雷斯特牧师徽章并让杰洛特再度进入迷雾。进入战场迷雾后，杰洛特先化身为亚甸战士


迎战凡德葛李夫特将军的亡灵


恢复的记忆让杰洛特想起雷索的友谊



击杀科德温军褐旗营掌旗手，接着又变为科德温传令兵顶着漫天火矢向指挥官报告褐旗营全灭的噩耗，战灵形态的凡德葛李夫特将军迁怒于斥候和宫廷女术士萨宾娜，他下令发起总攻挽回败局。萨宾娜其实是某个神秘女术士组织的成员，她们不希望科德温军队夺取上亚甸破坏北方诸国的均衡局势，凡德葛李夫特将军的胜利也会影响到萨宾娜在科德温宫廷中的政治地位，于是萨宾娜召唤禁忌火球术覆盖整个战场，无差别轰杀双方士卒。之后杰洛特又化身为亚甸国白骑士赛尔奇克，击退沿路敌人后挑战凡德葛李夫特将军，杰洛特说服赛尔奇克的灵魂退下，然后以狩魔猎人的本来面目迎战凡德葛李夫特。击败凡德葛李夫特后，天空突降巨大火球，杰洛特最后变身为克雷斯特牧师，凭借身上的魔法徽章引领众人逃到国王亨赛特所在地。眼见自己麾下的精锐部队毁于一旦，又听到牧师和溃兵的哭诉，亨赛特勃然大怒当即下令对萨宾娜处于火刑。亡灵带来的刺激再度唤醒杰洛特的回忆，他想起自己曾救过险些被飞狮怪杀死的雷索，当时雷索等刺客三人组也在追寻妖灵骑士，杰洛特跟随他们一同向南旅行，之后的事情却怎么也想不起来。

杰洛特从梦中醒来，眼前的丹德里恩告诉他战场亡灵迷雾已于三天前被驱散。亨赛特急欲向弗坚发动进攻，但他手下的贵族们拒绝与尼弗伽德人结盟，并要求亨赛特许诺胜利后的封赏，否则就不出兵打仗。亨赛特连哄带骗终于让大部分军队集结并向弗坚开拔，他斥责宫廷术士戴斯摩搜捕阴谋分子不力，心惊胆战的戴斯摩立即开始清洗所有可疑人员。丹德里恩从妓女口哨温蒂那里打听到阴谋组织的头目们要在悬崖小屋碰头，杰洛特让吟游诗人远走高飞，他独自前往悬崖小屋见到科德温军队中的多名高层贵族，以及阴谋组织的幕后操纵者——弗农。弗农声称在科德温军中创建阴谋组织是当年弗尔泰斯特定下的计策，杰洛特与弗农回到蓝衣铁卫驻地后得知所有人都被戴斯摩请到军营士兵俱乐部赴宴，赶紧进营发现到处挂着被吊死的叛乱者，士兵俱乐部营帐里全是蓝衣铁卫的尸体，唯一生还者是角落里受辱后悲泣的薇丝。杰洛特拦住暴跳如雷的弗农，他建议通过峡谷秘道前往弗坚城。两人进入军营南面的峡谷，途中不断遭遇科德温士兵，路上见到一对会说话的巨魔夫妻，如果和平相处可从它们口中得知雷索和席儿都曾经过秘道。穿过矮人矿井时需要迎战戴斯摩和雇佣兵，戴斯摩见势不妙开启魔法传送门逃走，击败雇佣兵首领亚当后可选择是杀是放。

此时的弗坚已是一片血与火的战场，杰洛特从卓尔坦口中得知席儿躲在女术士菲丽芭的住所，而松鼠党领袖伊欧菲斯正在城南市政厅勉力支撑。经过绳桥时，弗农踏空掉到下层，他与杰洛特相约在菲丽芭住所会合。杰洛特先杀开一条血路去救伊欧菲斯，但伊欧菲斯获救后面如死灰居然毫无感激之意，也许弗坚城的陷落已让这位精灵彻底绝望。踏进菲丽芭的屋门时正好看见席儿


弗农居然是科德温军营中阴谋组织的操纵者


反击背信弃义的亨赛特

从魔法传送门离开，随后赶来的科德温国王亨赛特想干掉杰洛特，但他的精锐骑士却被打了个落花流水，亨赛特本人也被制服。最后进门的弗农一见亨赛特立刻拔刀相向，杰洛特可选择劝阻或放任弗农杀死亨赛特。亨赛特早已洞悉术士们企图改变北方政治格局从而掌控诸国权柄的阴谋，所以他竭尽全力抢夺处于中心位置的庞塔山谷，以保证将来占据政治和军事上的主动权。但亨赛特的凶残嗜杀和他玷污薇丝的罪恶充分表明了这位国王是个什么货色，面对这样一位丑陋且嚣张的暴君，杰洛特很难说服自己饶其一命。

第三幕
之弗农路线

洛穆涅城（Loc Muinne），即将在此召开的术士和平峰会将决定北方诸国的命运。雷索、席儿、菲丽芭、戴斯

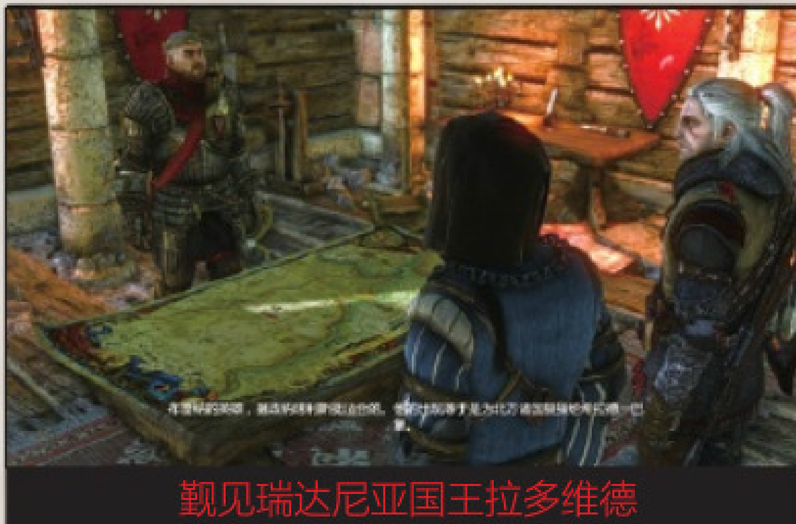

洛穆涅城外雪山上遍布人面妖鸟

摩、萨琪亚等关键人物齐聚这座古老的精灵城市，君王和贵族们也纷纷赶来为自己的利益展开角逐。弗尔泰斯特的幼女、可怜的小阿奈丝被戴斯摩绑架后囚禁于魔法牢房内，自从哥哥鲍尔西死后，她成为泰莫利亚国唯一拥有血缘继承权的王室后裔。杰洛特与弗农结伴来到洛穆涅，城东门外驻扎着烈焰蔷薇骑士团的部队，瑞达尼亚国王拉多维德（Radovid）请他们来协助维持治安，面对这些家伙的盘诘，弗农会帮助杰洛特申辩。进城后弗农要去一趟瑞达尼亚营地，杰洛特可先在城里四处逛逛。城东北有扳手腕系列大赛的终极对手铁血努马，和他比赛几乎没法赢，杰洛特可从旁边努马徒弟那里购买激素赢得胜利，或失败后揭露他服用激素的真相，努马恼羞成怒挥拳打来，击败努马后再度与之扳手腕可轻松获胜，答应为其保守秘密会获得魔法手套蓝图。在中央广场可找到法师铁匠班阿德的巴勒司，他会出售很多高级装备和图纸，对他施展亚克席法印可得知维朗宝库的开门密码。中央广场有发布分支任务的公告板，其中有个叫石像鬼合约的任务不容


石像鬼密室中获得顶级银剑

错过。在城西圆形剧场附近的石像鬼密室中可获得一柄伤害46~51的神器亚丹·戴兹，这是本作中最好的斩妖银剑。

与中央广场的弗农交谈后，杰洛特跟着他去见瑞达尼亚国王拉多维德。与阴鸷自负的弗尔泰斯特和蛮横暴虐的亨赛特相比，这位年轻君王看起来要正常得多，可他也不是什么省油的灯。亚甸国王德马维被刺后王子史登尼斯摄政监国，但其能力有限无法掌控局势；科德温国王亨赛特趁火打劫夺取原本属于亚甸的庞塔山谷，这份吃相均为诸王所不耻；泰莫利亚国王弗尔泰斯特被刺身亡后，因找不到合适的王位继承人整个国家出现动荡分裂迹象；原本是北方四国公敌的尼弗伽德帝国现在反成了居中调解的和事佬，尼弗伽德外交大使希拉德的身影不断出现在各国君王帐前。拉多维德当然没有幼稚到相信尼弗伽德会


觐见瑞达尼亚国王拉多维德


铁血努马的扳手腕冠军称号有蹊跷

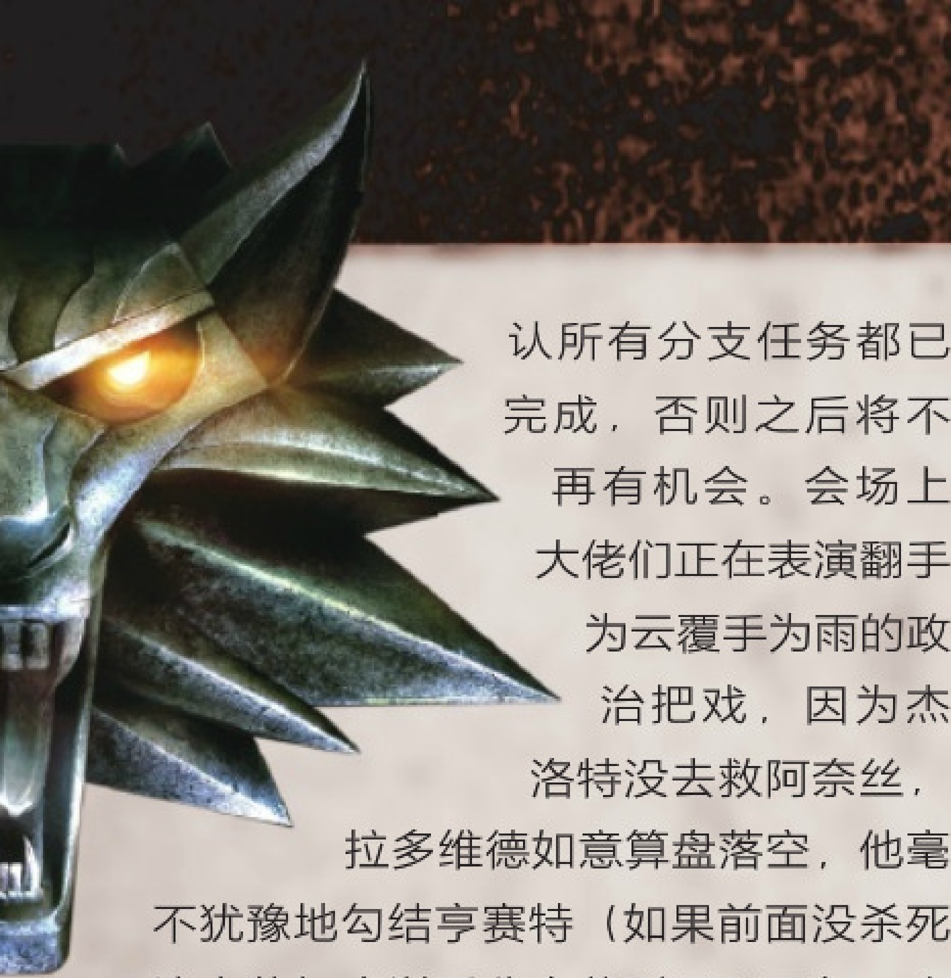
热衷于世界和平事业，原本有泰莫利亚挡在瑞达尼亚国与尼弗伽德之间充当缓冲，但现在泰莫利亚危在旦夕，一旦被尼弗伽德趁乱谋取，北方四国联合对抗尼弗伽德的均衡局势就会彻底崩坏，唇亡齿寒，剩下三国谁都不会有好果子吃。拉多维德高瞻远瞩看到了这一切，因此他表示将全力帮助泰莫利亚稳定政局，但这个忙也不能白帮，拉多维德许诺惩办刺杀弗尔泰斯特的真凶，扶持阿奈丝登基出任泰莫利亚女王，然后他会娶阿奈丝为皇后，两国合为一家世代友好岂不皆大欢喜？拉多维德这番算计将道义和利益尽收囊中，当真是面子也有里子也有，这水平比起亨赛特的境界来高了不止三层楼。但亨赛特手下的宫廷术士戴斯摩抢先劫走阿奈丝，拉多维德不能把这事拿到桌面上来闹，他请弗农和杰洛特这对黄金打手去营救小公主。提到弑君刺客团伙的事，杰洛特认为女术士席儿是最近一系列国王刺杀行动的主谋，拉多维德想起希拉德曾说过，包括特莉丝在内的女术士们成立了一个名为集会所（Lodge）的秘密组织，这个组织应该才是刺杀行动的幕后黑手，为此希拉德拘禁了特莉丝并将她带到洛穆涅审问。与拉多维德结束会谈后，杰洛特必须选择去救小公主阿奈丝还是去救特莉丝，这是个只能二选一的难题。

如果选择去救特莉丝，到城东北尼弗伽德驻地门外找到外交大使希拉德，交谈中杰洛特突然动手劫持希拉德闯入营地，黑衣武士统领雷努阿·马特森冷酷无情地射杀希拉德并强令手下围攻杰洛特，这是一场漫长而艰难的战斗，击败雷努阿后从他尸体上取得牢房和营地钥匙，在地下室里找到被囚禁的特莉丝。特莉丝说出真相，所谓集会所原本是包括她在内的9名高阶女术士组成的互助组织，但菲丽芭和席儿两人都对尘世中的权力充满渴望，她们密谋在庞塔山谷建立一个新国家，两位野心家委派蝮蛇流狩魔猎人雷索等三人刺杀亚甸国王德马维制造混乱，然后拉拢松鼠党伊欧菲斯和屠龙女英雄萨琪亚等势力共谋大业。特莉丝起初对这个阴谋并不知情，当她提出疑问时却遭到菲丽芭和席儿的排斥和攻击，最后菲丽芭身边的尼弗伽德女奸细辛西亚将特莉丝出卖给希拉德。特莉丝否认集会所策划了对弗尔泰斯特和亨赛特的刺杀，因为这无益于她们的建国计划，但杰洛特亲眼目睹雷索参与后续刺杀行动，看来这当中肯定还有不为人知的隐情。

离开尼弗伽德营地后，杰洛特来到城西圆形剧场参加术士和平峰会，进入会场前会遇到一位愤怒的骑士斥责利欲熏心的国王们。与特莉丝进去前最好确


劫持希拉德大使勇闯尼弗伽德营地

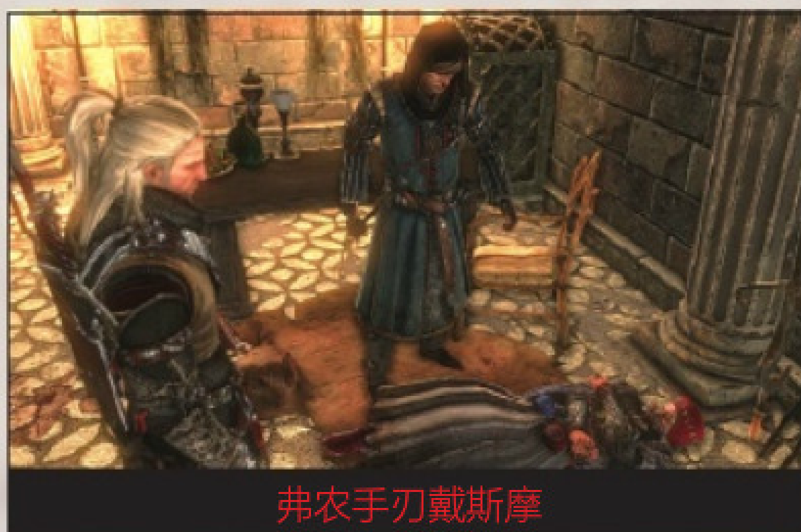

与巨龙的塔顶之战



认所有分支任务都已完成，否则之后将不再有机会。会场上大佬们正在表演翻手为云覆手为雨的政治把戏，因为杰洛特没去救阿奈丝，拉多维德如意算盘落空，他毫不犹豫地勾结亨赛特（如果前面没杀死这家伙）合谋瓜分泰莫利亚和亚甸。魔法师代表提议重建凌驾于王权之上的魔法议会并试图插手各国宫廷顾问的任命权，拉多维德对此不屑一顾，正好特莉丝出场指控席儿蓄意谋杀德马维和弗尔泰斯特，拉多维德当即命令烈焰蔷薇骑士团逮捕席儿。不料一只巨龙带走席儿逃上高塔，巨龙喷出的烈火点燃了整座剧场，杰洛特冲出火圈爬进高塔中一口气冲上顶层。正准备逃跑的席儿声称雷索是个阴险的叛徒，他真正效命的主子是尼弗伽德帝国，这一系列弑君阴谋的真正赢家。从辛特拉传来的情报表明尼弗伽德帝国部队正在向北调动，陷入内乱的北方四国根本无法像上次布雷纳会战中那样合力对抗这个强大宿敌，北方诸国的好运到头了。说完想溜之大吉的席儿突然发现构成传送法阵的一枚魔法钻石被人调换，法术失败眼看就要发生爆炸，杰洛特赶紧上前取下那枚被人故意换掉的假钻石救人一命，席儿感激之余告诉杰洛特去尼弗伽德可以找到他的梦中情人叶奈法。之后巨龙撞破塔壁向杰洛特发动攻击，施放昆恩法印抵挡巨龙的火焰烧伤，拔出银剑砍掉它一半血后攀爬上塔顶继续战斗，最后当巨龙掠过塔顶时连点鼠标左键跃上龙头，出现提示时连点右键抱紧龙颈，载着杰洛特的巨龙最后跌入森林被一株巨树洞穿身体，安全着陆的杰洛特可选择杀死巨龙或离开。巨龙其实就是屠龙女英雄萨琪亚，在伊欧菲斯路线剧情中才能了解到她如何被女术士菲丽芭施咒控制。



如果选择去救小公主阿奈丝，到中央广场旁的下水道入口找到弗农。两人穿过下水道强行攻入戴斯摩所在的科德温营区，弗农跳上屋顶夺弩提供远程火力支援，杰洛特在地面迎击科德温士兵，战斗中戴斯摩学徒施放的火球术很让人头疼，干掉这位学徒即可消除地下室入口的魔法结界。在小阿奈丝囚室对面的房间里找到正在和同性情人厮混的术士戴斯摩，弗农用匕首虐杀了这家伙，杰洛特用尸体上的钥匙打开保险柜可获得忘却的维朗之剑，这是本作中最好的钢剑，50~55的伤害虽然略低于法师铁匠那里通过任务获得蓝图打造的钢剑凯尔米（50~58），但此剑有20%几率冻结并崩碎敌人，混战中实用性极强，三个强化槽也比凯尔米多一个。救出小阿奈丝后，杰洛特和弗农商量如何安排这位泰莫利亚的未来女王，弗农认为应信守承诺将她交给瑞达尼亚国王拉多维德，杰洛特可同意或劝弗农不可轻信君王的承诺，何况泰莫利亚摄政男爵纳塔利斯也来洛穆涅城参加和平峰会，把小阿奈丝交给他，让泰莫利亚保持独立和自由也是个不坏的选择。离开地下室时，一队烈焰蔷薇骑士奉拉多维德之命前来接走小阿奈丝，如果拒绝会爆发战斗，到此拉多维德的嘴脸也暴露无遗。无论是否交人，接下来都该去圆形剧场参加和平峰会，开始会听到泰莫利亚摄政男爵纳塔利斯发言声称国内动荡，科德温国王亨赛特马上提议泰莫利亚和亚甸应尽快由科德温和瑞达尼亚接管（吞并），得到小公主的拉多维德会让杰洛特、弗农和阿奈丝登场并宣称此后泰莫利亚将成为瑞达尼亚的保护国，亨赛特会嘟哝着埋怨某人不守信用，看来这两位私下里早有分赃计划，只是拉多维德更不要脸一些。没得到小公主的拉多维德会赞同亨赛特瓜分泰莫利亚和亚甸的提议，但阿奈丝的出现让纳塔利斯男爵重新恢复了为泰莫利亚独立而斗争的信心。接下来魔法师代表提出插手各国宫廷顾问任命权的议案，这时尼弗伽德希拉德站出来表示有话要说，他让手下带上被俘的雷索指证女术士们才是刺杀君王的幕后主使者，以席儿、菲丽芭为首的集会所意图铲除所有君王篡夺政权。这个证据确凿的指控激怒了国王们，拉多维德立刻命令烈焰蔷薇骑士逮捕席儿，萨琪亚变身的巨龙出现救走女术士并火烧剧场，此后剧情与拯救特莉丝路线相同。


弗农手刃戴斯摩


不同的选择有不同的结果

第二幕
之伊欧菲斯路线

话说杰洛特与伊欧菲斯离开浮港后，在庞塔山谷中，亚甸国王子史登尼


扮演史登尼斯迎战亨赛特


在菲丽芭变的猫头鹰庇护下撤回弗坚

斯与屠龙女英雄萨琪亚行色匆匆。有情报证实，上亚甸的贵族们正在附近与科德温国王亨赛特密谈投降合作事宜，嫉恶如仇的萨琪亚无法容忍这种叛国行径，她与史登尼斯赶到谈判现场后怒斥卖主求荣的贵族们。亨赛特过河拆桥抛弃了投靠自己的叛国贵族，他垂涎萨琪亚的美色又见对方人不多，当即命令手下动武，混战中史登尼斯单挑亨赛特打得两败俱伤，跟随王子前来的克里夫教牧师欧尔康上前劝阻被狂怒的亨赛特撞死在魔法石壁上，不料魔法石壁一触鲜血当即发出强光，与此同时大地震颤乌云遮天，无数的战场亡灵从迷雾中蜂拥而出。

杰洛特和伊欧菲斯来到弗坚城后遇上矮人老朋友亚尔潘·齐格林，寒暄叙旧还没说上几句话就见天空突然变黑，妖异之气直冲云霄，杰洛特胸前的白狼徽章也叮当作响。杰洛特和伊欧菲斯迅速赶到谈判现场援助正被亡灵战士的萨琪亚等人，科德温国王亨赛特在宫廷术士戴斯摩和席儿的庇护下已通过魔法传送门逃走，杰洛特奋力杀退妖灵骑士后一只白色的猫头鹰飘然而至，这是女术士菲丽芭的化身，她来引领众人逃离亡灵战场。猫头鹰的身畔出现一道亡灵无法穿过的魔法结界，萨琪亚搀扶着受伤的史登尼斯，杰洛特与伊欧菲斯前面开路，一行四人躲在魔法结界中向着弗坚方向缓缓迈进。经过亡灵战场时，突然出现的妖灵女巫法阵会突破结界封印猫头鹰，杰洛特与伊欧菲斯要迅速消灭妖灵和战灵才能保住结界平安。安全返回弗坚城后，萨琪亚下令紧闭大门并召集包括杰洛特在内的所有指挥官开会，把守门口的矮人赛西尔镇长告诉杰洛特可在旅店空房休息。杰洛特跟着旁边镇长的侄儿史卡兰·柏顿下台阶走进旅店找到自己的房间，旅店门口有发布分支任务的公告板，店内大厅可以玩拳击格斗、扳手腕、掷骰子等小游戏赚钱。

离开旅店后到市政厅出席萨琪亚主持的军事会议，菲丽芭认为战场上出现的亡灵迷雾是一种可怕的血咒，迷雾遮挡了科德温大军的入侵之路，但也对弗坚城内居民构成巨大威胁。菲丽芭推测血咒的起源应与三年前亚甸军和科德温军在此的恶战有关，必须找到与这场战争相关的勇气、憎恨、死亡和信念四大符记才能解除诅咒。面对人数占绝对优势的科德温侵略军，弗坚城守卫兵力严重不足，萨琪亚向众将领引荐伊欧菲


萨琪亚不知危险正在逼近自己


矿井深处找到山鼠麴草

斯，他带来的一百名精灵神射手无疑会极大提升防守力量，但众人对声名狼藉的伊欧菲斯仍报以质疑态度，尤其史登尼斯王子等人类贵族更是无法容忍这位松鼠党首领的存在，关键时刻萨琪亚站出来以一番雄辩激昂的演讲说服大家与伊欧菲斯并肩作战。为避免误会，松鼠党弓箭手们将驻扎在弗坚城外配合作战，伊欧菲斯被安排在北门附近的房子里。萨琪亚带头举起酒杯庆祝这来之不易的团结局面，不料她饮下杯中酒水后却当场倒地昏迷，有人给屠龙女英雄下毒！萨琪亚是弗坚城的主心骨，这座城市不能没有她，菲丽芭诊断的结果是萨琪亚中了一种叫做幽冥素的毒剂，配制解毒剂需要找齐山鼠麴草、记忆玫瑰、王族之血和魔法物品四种材料。杰洛特开始奔走四方搜寻这些材料。先到旅店大厅里与卓尔坦等矮人交谈得知在矿井深处可找到山鼠麴草。弗坚城本来就是建在一座巨大的矿井之上，不过最近井下频繁出现妖魔袭击矿工，镇长赛西尔请杰洛特下井寻找药草的同时帮助解决这些妖怪。准备好至少3枚蜂窝炸弹，到城东矿场入口处与卓尔坦、亚尔潘、工头雪尔登三位矮人一同下井，矿井迷宫中有3处腐食魔巢穴出口需用蜂窝炸弹摧毁封堵，在迷宫最右侧尽头杀死魔牛妖后拾取山鼠麴草。迷宫中总共可找到4枚钥匙，左下角带锁仓库内藏有多尔·布雷坦纳之剑，一柄伤害28~34的钢剑。

离开矿井后先去城北菲丽芭的家，杰洛特没敲门溜进去发现菲丽芭正在享受女学徒辛西亚的按摩服务。现在山鼠麴草已找到，杰洛特记得特莉丝手上有记忆玫瑰，她被雷索劫持后应该也来到弗坚。菲丽芭提到旅店里有个醉汉曾看见一位红发人类女子从天而降，如果


跳过山崖即可抵达废弃石塔





那是特莉丝，只要有她用过的物品就能用追踪魔法找到其下落。关于魔法物品，菲丽芭建议最好找当地居民了解情况，本地镇长赛西尔博学多闻正是打听这事的不二人选。赛西尔的家在城东矿井入口上方，他告诉杰洛特城北森林中曾有术士逗留，那里应该能找到具有强大魔力


可以点播梦境的魔法石盘

的物品。塞西尔参加过三年前那场可怕的战争，他曾亲眼目睹凡德葛李夫特将军与白骑士赛尔奇克的决斗，从他口中得知科德温宫廷女术士萨宾娜施放禁忌火球术轰击战场造成亚甸军与科德温军两败俱伤，萨宾娜后来被国王亨赛特处以火刑。塞西尔最后告诉杰洛特，凡德葛李夫特将军的佩剑现在萨琪亚手中，科德温军褐旗营的战旗被埋藏于城北地下墓穴内。从城西玛哈坎大门旁的石阶登上城墙，穿过几道门来到北郊森林中，在有小瀑布的河滩边爬上斜坡，跳过两道山崖后来到废弃的石塔下，消灭周围的人面妖鸟后找到一块魔法水晶。顺道去旁边地下墓穴拿褐旗营的战旗，与深处墓室内的旗手亡灵对答，或回答他关于当年战斗的问题，或直接动手干掉他，最后从石棺中获得战旗。菲丽芭查看水晶后摇头说魔力不够强，赛尔伊诺人面妖鸟窃取各种生物的梦制成梦之水晶，它们的巢穴位于城南采石场，但被镇长赛西尔锁死，严禁任何人进入。杰洛特带回的这块水晶里正好装着塞西尔的梦，里面有这位镇长滴酒不沾的隐私，戒酒在矮人社会可是一项备受歧视的丑闻，杰洛特以此为把柄要挟塞西尔交出钥匙。来到露天采石场坑底，在洞穴迷宫中总共找到5块不同颜色的梦之水晶，利用魔法石盘逐个播放这些梦境寻找魔力最强的梦。其中居然有雷索的梦，通过他的梦得知原来是女术士席儿下令刺杀亚甸国王德马维。最后找到了在拉瓦雷第要塞攻击杰洛特和弗尔泰斯特的那条巨龙的梦，这应该才是具有最强魔力的梦。

在弗坚旅店老板的柜台前有个醉鬼，杰洛特掏钱请他喝酒问出雷索和特莉丝从天而降后，特莉丝被一只巨魔捉走。到城南峡谷里找到一只思妻心切的公巨魔，他告诉杰洛特自己救回那个红头发的漂亮女孩后惹怒母巨魔离家出走，后来特莉丝也跑了，只剩下这位老兄形影孤单独自煲汤。母巨魔手上有特莉丝的头巾，如果拿回这东西应该能找到特莉丝的下落。杰洛特答应去帮巨魔找回老婆，沿着峡谷绕到可以俯瞰采石


向巨魔打听特莉丝的下落


愤怒的平民们包围了王子的房间

场的山崖上，遇见一群科德温雇佣兵正在围攻母巨魔，杰洛特赶紧上前喝止，选择帮雇佣兵杀死母巨魔可直接得到特莉丝的头巾，后面雇佣兵们也会在弗坚攻城战中给予报答。选择保护巨魔需要和雇佣兵们交手，打到他们投降后得知这些雇佣兵是席儿派来追杀雷索的，杰洛特劝说他们去投靠弗坚，不要再为残暴的亨赛特卖命。劝说母巨魔回家夫妻团聚后，杰洛特获得特莉丝的头巾，公巨魔也给他一个号角，后面弗坚攻城战时可吹响号角召唤巨魔助战。杰洛特回到弗坚把梦之水晶和头巾交给菲丽芭，同时告诉席儿是谋杀国王的主谋，菲丽芭对这种说法表示怀疑。外面突然传来喧嚣声，一位贵族跑来报告说有传言称是史登尼斯王子给萨琪亚下毒，拥护萨琪亚的农民们包围市政厅要私刑处死王子，赶到现场后发现贵族和平民的对峙一触即发，伊欧菲斯带兵弹压也无济于事，杰洛特不得不充当裁决人，与走廊里的农民、贵族、矮人交谈了解情况，还可以施放亚克席法印说服卫兵进入王子的房间询问，史登尼斯态度也很强硬，他不但矢口否认下毒，还试图收买杰洛特为其解困，这小子甚至坚决不愿为救治萨琪亚献出自己的一滴血。杰洛特最后必须作出选择，判定王子有罪让农民们私刑处死他，还是把等萨琪亚苏醒后由她自己来判决。让农民杀王子可以马上得到王族之血，如果等萨琪亚自己来判这个案子，史登尼斯会被收押监禁，支持他的贵族们看得很紧，没法从王子身上弄到血。在弗坚附近唯一还能弄到王族之血的地方就只有迷雾对面，科德温军营中的国王亨赛特。杰洛特再次拜访菲丽芭，女术士告诉他追踪魔法显示特莉丝目前的位置也在迷雾对面的科德温军营中。

在菲丽芭变成的猫头鹰庇护指引下，杰洛特再次穿过迷雾抵达战场的另一边。脱离迷雾后菲丽芭借口不想被科德温宫廷术士戴斯摩觉察而留在原地等待，杰洛特从一具尼弗伽德信使的尸体上获得一尊奇怪的皇帝雕像。前面走来了老熟人弗农·罗契，他告诉杰洛特可以从东侧河滩边或西侧妓院秘道潜入尼弗伽德外交使团的营地。走东侧河滩要穿过峡谷，然后小心潜行穿过科德温军


杰洛特潜入科德温军营


威逼亨赛特交出王族之血

营，从西门出去经腐食魔洞穴来到尼弗伽德营地后门。走妓院秘道要先去科德温军营外的妓院，贿赂老鸨得到钥匙后从石塔地下室进入腐食魔洞穴，最终抵达尼弗伽德营地后门。卫兵收走了杰洛特的武器，并将他押到尼弗伽德外交大使希拉德帐中，希拉德从杰洛特身上搜出雕像砸碎后露出里面被魔法缩小冻结的特莉丝，杰洛特这才明白自己做了件蠢事。尼弗伽德人从一开始就和这事有关系，菲丽芭的女学徒辛西亚居然是他们的奸细！希拉德带走化器封形的特莉丝时命令手下术士凡赫玛处决杰洛特，眼看杰洛特生死悬于一线时弗农和薇丝杀到，杰洛特在他们帮助下干掉凡赫玛和尼弗伽德卫兵。如果前面处死了史登尼斯王子得到王族之血，这时只要请弗农押解假扮成囚犯的杰洛特穿过科德温军营即可返回迷雾；如果前面没杀王子，仍然要请弗农帮助引开科德温军营王帐前的巡逻队，杰洛特潜到王帐后以阿尔德法印击碎木桶调开帐前卫兵，看准时机冲进王帐劫持亨赛特。亨赛特迫于形势只能答应提供自己的鲜血，但他希望杰洛特能帮助解除战场迷雾。

与菲丽芭返回弗坚城后，杰洛特再次到她屋里去发现辛西亚已经逃走，但这个奸细匆忙中丢下了特莉丝的记忆玫瑰。这下配制解毒剂的所有材料都齐了，菲丽芭灌下药水又念咒施法救醒萨琪亚，萨琪亚苏醒后变得有些奇怪，但依然记得自己的职责和使命，她把凡德葛李夫特将军的佩剑给了杰洛特。此时杰洛特已经拿到褐旗营战旗，菲丽芭手上有赛尔奇克魔甲和克雷斯特牧师的徽章，终于可以动手解除迷雾诅咒了。杰洛特再次进入迷雾重演当年恶战，他先化身为亚甸士兵击杀褐旗营旗手，又变


菲丽芭施法救治萨琪亚


萨宾娜被亨赛特处以火刑

成科德温信使顶着如雨火矢向指挥官报告褐旗营全灭的消息，战灵形态的凡德葛李夫特将军迁怒于斥候和宫廷女术士萨宾娜，他下令发起总攻挽回败局。萨宾娜其实是某个神秘女术士组织的成员，她们不希望科德温军队得到上亚甸，于是萨宾娜召唤禁忌火球术轰击整个战场。之后杰洛特又化身为亚甸国白骑士赛尔奇克，消灭沿路敌人后迎战凡德葛李夫特将军，杰洛特说服赛尔奇克的灵魂退下，然后他以狩魔猎人的本来面目迎战凡德葛李夫特。击败凡德葛李夫特后，天空突降火球雨，双方士卒一片哀号。杰洛特最后变身为克雷斯特牧师，凭借身上的魔法徽章引领众人逃到国王亨赛特所在地。亨赛特为萨宾娜滥施禁忌魔法重创己方部队而勃然大怒，他下令对萨宾娜处于火刑。经过与亡灵的一番恶战后，杰洛特回忆起自己曾救过险些被飞狮怪杀死的雷索，当时雷索等刺客三人组也在追寻妖灵骑士，寻找叶奈法的杰洛特索性跟着他们一同向南旅行。

战场迷雾消除后，杰洛特醒来发现自己在菲丽芭的家中，菲丽芭告诉他科德温大军正向弗坚城逼近，萨琪亚等将领都在组织人手进行防御。杰洛特赶紧出去帮忙，刚走近大门前的卓尔坦时，科德温军队发起了进攻。弗坚城大门外的甬道里挤满了科德温精锐战士，矮人们早已在两侧高台上为他们准备了滚烫的热油，但有不少科德温士兵爬上两侧高台，杰洛特协助守军击溃源源不断爬上高台的敌人，然后配合对面的卓尔坦转动绞盘倾倒热油。眼见攻势受阻，科德温宫廷术士戴斯摩出手轰开大门，杰洛特被迫跟着卓尔坦等人退守内城，在内城城墙上先后打退两波敌方骑士的进攻。弗坚城地下矿坑有条暗道通向城外，萨琪亚派去守卫的一队侦察兵没了消息，屠龙女英雄担心敌人从这条暗道突入城内，她让杰洛特一同前往查探。跟着萨琪亚进入矿井，路上果然遇到戴斯摩带领的科德温部队，激战中杰洛特



被戴斯摩魔法暗算，眼看要死于敌人剑下，萨琪亚突然化身为巨龙相救，目睹这一切的戴斯摩被吓得屁滚尿流仓皇逃走，杰洛特也知道了萨琪亚的秘密，原来她本身就是龙族，正直勇敢纯洁的萨琪亚立志改变人间的种种丑恶，伊欧菲斯编撰的屠龙者故事让她名扬北方大陆。此前拉瓦雷第要塞战役中，杰洛特遇到的那条巨龙就是萨琪亚，那时她是去仗义援助自己的朋友亚历安·拉瓦雷第。从矿井返回城内后，卓尔坦来报告说经过持续苦战后守军士气低落，萨琪亚跳上城墙，又一番铁血激昂的演讲后，原本垂头丧气的弗坚人再度鼓起勇气迎战暴君亨赛特的进攻。如果前面杰洛特善待巨魔夫妻，这两口子也会在此时前来增援。争夺内城城墙的激战已到白热化程度，伊欧菲斯带着精灵弓箭手们从敌人后面发起突袭，腹背受敌的科德温军士气崩溃，萨琪亚命令杰洛特护送卓尔坦去关


击败涌上高台的科德温士兵


萨琪亚迫不得已化形为龙拯救杰洛特

闭大门，给敌军来个关门打狗。杰洛特跟随卓尔坦从侧面爬下城墙，叫上伊欧菲斯陪着卓尔坦来到大门城墙上，卓尔坦挥动斧子砍断绞盘重新关闭大门，陷入死地的亨赛特不得不宣布投降。

投降仪式上，亨赛特保证不再入侵上亚甸并承认萨琪亚对这片土地的统治权，奇怪的是菲丽芭突然提出要严惩战争罪犯戴斯摩，并勒令亨赛特任命席儿为自己的新宫廷顾问，一向公平正直的萨琪亚居然随声附和，亨赛特这种货色从来只在乎自己的性命，于是可怜的戴斯摩被拖到一边当场斩首。席儿是刺杀国王的主谋，菲丽芭居然全力扶持她成为科德温宫廷术士，这当中的蹊跷值得推敲。事后


亨赛特兵败投降


杰洛特发现菲丽芭加入记忆玫瑰的动机

伊欧菲斯告诉杰洛特，萨琪亚从来不会这样未经审判就夺人性命，当时这位龙女的眼神也不大对劲。菲丽芭带着萨琪亚从传送门前往洛穆涅城参加术士和平峰会，杰洛特和伊欧菲斯趁机潜入菲丽芭的住所，他们在内室中找到一本幽冥素配方书，这正是之前萨琪亚中的那种毒。书中同样记载了幽冥素的解毒剂配方，但所需材料根本没有记忆玫瑰。原来菲丽芭利用记忆玫瑰控制了萨琪亚的心智，不用说毒药肯定也是她下的，如果以后萨琪亚在庞塔建国，那这个国家的实际操控人应该是菲丽芭。作为一头战斗力超强的巨龙，萨琪亚同时也是菲丽芭最强的打手。阴险狡诈的菲丽芭到底想要干什么呢？

第三幕
之伊欧菲斯路线

洛穆涅城中，尼弗伽德外交大使希拉德命令宫廷女术士艾希蕾将化器封形的特莉丝恢复原状，事毕后希拉德与黑衣武士统领雷努阿合力杀死了艾希蕾。菲丽芭、席儿、艾希蕾等女术士秘密组建集会所（Lodge）意图在上亚甸成立魔法之国，特莉丝因为不赞同她们一直饱受排挤和迫害，席儿派雷索刺杀亚甸国王德马维让亚甸陷入混乱，屠龙女英雄萨琪亚也成了她们的傀儡，伊欧菲斯的松鼠党、弗坚矮人等只不过是集会所的工具和炮灰，那个所谓的精灵之国仅仅是个美好的诱饵。然而螳螂捕蝉黄雀在后，尼弗伽德人早已洞悉女术士们秘密勾结篡夺政权的计划，不过他们并不打算过早揭穿这件事，因为尼弗伽德人借着这个机会酝酿了一个更大的阴谋。

杰洛特跟随伊欧菲斯穿行于人面妖鸟出没的雪山中，来到洛穆涅城外发现门外驻扎着大批烈焰蔷薇骑士，考虑到他们仇视所有异族异端的狂热，肯定不能让伊欧菲斯露脸，这时杰洛特可以选择跟随伊欧菲斯从山洞秘道进城，或是独自从城门进入洛穆涅。跟随伊欧菲斯走山洞要迎战蟹蜘蛛，翻过残墙进城后恰好来到三座石像鬼密室之一入口，消灭石像鬼进入密室后按顺序熄灭法印可打开箱子获得密码手稿。进城后可从巡逻卫兵交谈中偷听到菲丽芭已被瑞达尼亚国王拉多维德打入地牢。独自进城


希拉德杀死女术士艾希蕾


身陷囹圄后见到被捕的菲丽芭

的话，如果用的是一代引入角色，而且当年选择帮助烈焰蔷薇骑士的立场，骑士团大团长齐格飞会慷慨放行，他会告诉杰洛特烈焰蔷薇骑士被拉多维德雇佣来此担任护卫任务，女术士菲丽芭已被瑞达尼亚国王拉多维德以叛国罪逮捕下

狱，齐格飞还会给杰洛特一枚信物戒指，有了它就不会招致烈焰蔷薇骑士的攻击，东城门也会始终向杰洛特开放。如果与烈焰蔷薇骑士团为敌，一旦开打十有八九是个死，即使侥幸杀光这群疯子，东城门也会从此紧闭不开。无论何种方法进城，下一步任务都是找到菲丽芭寻求彻底治愈萨琪亚的办法，杰洛特提出主动被俘，被押入地牢后见机行事，伊欧菲斯建议从下水道潜入地牢。选择主动被俘相对轻松些，此时城内到处都是敌对状态的卫兵，爆发战斗后血量降到最低就会被包围活捉，身陷大牢后发现隔壁囚室里正好是菲丽芭。用这办法进入地牢，杰洛特身上所有装备会被暂时没收。菲丽芭答应只要杰洛特救她出去，她就会解除萨琪亚身上的控制咒术，接着拉多维德与希拉德来了，希拉德说出女术士们弑君叛国的计划。拉多维德自幼年登基后一直饱受菲丽芭欺压，此时新仇旧恨一起涌上心头，他命令刽子手剜掉菲丽芭双眼。拉多维德离去后，希拉德冷笑着欲杀杰洛特灭口，注意看提示快速点击鼠标左键烧断手腕绳子后夺剑斩杀尼弗伽德卫兵。选择走下水道潜入地牢难度偏大，首先要避开众多敌对状态的守卫就不容易，沿着城东门经尼弗伽德营区门口来到中央广场，广场中有座石塔，石塔后面的门即为下水道入口。穿过下水道潜入地牢，途中宝箱可获得最强盔甲维朗之甲的蓝图。到地方后，杰洛特目睹菲丽芭被施以挖眼酷刑，拉多维德走后杰洛特冲出去打倒希拉德的护卫。

接下来杰洛特必须选择是帮助菲丽芭逃出监狱，还是丢下她去尼弗伽德营区解救特莉丝。如果是前者，打晕希拉德后押着捆住双手双眼已瞎的菲丽芭去她在城中住所拿解除萨琪亚诅咒的魔法匕首，沿途伊欧菲斯赶来接应，杰洛特将菲丽芭交给伊欧菲斯看管，自己打前锋斩杀沿途挡路的腐食魔。来到菲丽芭住所后，消灭屋中石像鬼搜查获得菲丽芭的法术手稿，上二楼找到魔法封印的宝箱，按照手稿中图注的顺序点燃五根蜡烛，三种顺序逐一尝试最终激活封印法阵。菲丽芭辩称需要施法才能打开宝箱，伊欧菲斯给她松绑后却遭偷袭，菲丽芭化作猫头鹰逃走，守护宝箱的元素怪也现身扑向杰洛特。击败元素怪后打开宝箱获得魔法匕首，根据菲丽芭的说法，将这柄匕首刺入萨琪亚的心脏即可解除菲丽芭对她的控制咒术。拿到匕首后，杰洛特与伊欧菲斯相约在圆形剧场门口会合。杰洛特到地方发现伊欧菲斯已经放倒门口的两名守卫，会场中拉多维德和亨赛特还在幻想瓜分别国土地，受控制的萨琪亚宣布在庞塔山谷立国并提议重建魔法议会，此时希拉德出场宣布抓住弑君真凶，五花大绑的雷索被带上来指控菲丽芭和席儿等集会所女术士才是主谋，全场哗然中拉多维德命令烈焰蔷薇骑士逮捕席儿。萨琪亚变成巨龙带走席儿逃到塔顶，杰洛特穿过熊熊燃烧的剧场一口气冲上塔顶，正要启动传送门逃走的席儿突然发现法阵中有一枚魔法钻石被人动了手脚，她哀求杰洛特拆下钻石停止魔法，否则自己会粉身碎骨。杰洛特救她可以得知叶奈法就在尼弗伽德帝国的范格堡，或看着这位女野心家炸成一团血雾也是不错的选择。打发席儿之后，萨琪亚巨龙破墙杀入，砍她半血后杰洛特爬上塔顶继续战斗，打到空血出现慢动作镜头时，连点鼠标左键跃上龙颈，接着再连点右键抓稳。萨琪亚最后跌落森林被巨大木桩穿胸困住，杰洛特只能选择杀死她或离去。


杰洛特押着菲丽芭去拿魔法匕首


萨琪亚宣布建立一个新国家

如果在地牢里脱身后选择去救特莉丝，杰洛特押着希拉德走下水道左侧出口来到尼弗伽德营区，帝国黑衣武士统领雷努阿射死被当成人质的希拉德并下令擒杀杰洛特，多番激战后杰洛特从侧面废墟进入内营，击杀手持盾牌作战的雷努阿后从尸体上搜出牢房和营地钥匙，在地下室里找到特莉丝。特莉丝会向杰洛特坦承有关女术士集会所的一切，她也是集会所一员，但因为不赞同菲丽芭等人权欲熏心的计划而备受打压



和迫害。席儿指派雷索刺杀亚甸国王德马维，不过针对弗尔泰斯特和亨赛特的行动并不是她们的命令，杰洛特敏锐地从中嗅到了尼弗伽德人的气息。救出特莉丝后，杰洛特与她相约在圆形剧场门口见面。放倒剧场门口守卫后与特莉丝进去，里面拉多维德和亨赛特正在大放厥词要吞并泰莫利亚和亚甸，萨琪亚宣布在庞塔山谷立国并提议重建魔法议会，拉多维德对意图凌驾于王权之上的魔法议会嗤之以鼻。特莉丝出场指证席儿才是刺杀君王的主谋，拉多维德命令烈焰


劫持希拉德大使进入尼弗伽德营区


杰洛特使用魔法匕首让萨琪亚恢复人形

蔷薇骑士团逮捕席儿，萨琪亚化作巨龙杀出救走席儿。杰洛特冒着熊熊大火冲上塔顶找到正要通过传送门逃跑的席儿得知女术士集会所只下令刺杀德马维，后面的弑君行动全是雷索在尼弗伽德人的指使下所为，尼弗伽德人的阴谋是搅乱北方四国政局然后趁火打劫，当诸王在洛穆涅城中争吵不休时，尼弗伽德帝国的大军已越过亚鲁伽再次入侵。打发了席儿，杰洛特与萨琪亚变的巨龙展开战斗，跃上龙颈跌落森林后杰洛特会掏出从菲丽芭处得到的魔法匕首解除萨琪亚身上的咒术，恢复人形的萨琪亚向杰洛特表示感激，她的父亲居然是一代中的黄金巨龙布洛克。萨琪亚表示要与伊欧菲斯继续为庞塔山谷的建国理想而战斗，弗坚的人民既然能击败亚甸和科德温的军队，他们在龙女的帮助下也一定能击败尼弗伽德帝国的侵略军。

终幕 尾声

离开萨琪亚变的巨龙后，杰洛特回到洛穆涅城。圆形剧场的冲突引发了一场波及全城的屠杀，诸王的部队四处搜捕魔法师和术士，甚至他们彼此之间也相互残杀，整个洛穆涅城再度成为噩梦修罗场。走弗农路线的话，特莉丝或弗农（取决于第三幕的救人选择）会在断崖边接应并告知雷索约杰洛特在泰莫利亚营区见面。如果身边是特莉丝，进城后会遇见带着小公主阿奈丝的弗农被科德温士兵围攻，杀退乱兵后弗农带小公主远走高飞，等待将来有朝一日光复故国。如果身边是弗农，特莉丝会被雷索救出并带到见面地点交给杰洛特。走伊欧菲斯路线的话，特莉丝或伊欧菲斯（取决于第三幕的救人选择）会在断崖边接应杰洛特，如果身边是特莉丝，进城后会目睹伊欧菲斯被科德温士兵擒获，干掉士兵可救他一命，或任其接受命运的安排。如果身边是伊欧菲斯，进城后会遇见科德温乱兵围攻两名无辜女术士，仗义出手后还要迎战尼弗伽德骑士。

泰莫利亚营区，雷索在静静地等待着杰洛特，这位弑君者会耐心解答所有疑问，他还承认席儿的魔法钻石故障也是自己动的手脚。当年杰洛特与雷索三人追踪狂猎妖灵骑士，他们最后找到了妖灵骑士但却无法彻底击败这些来自异


故友重逢已是仇敌


选择是战是和全在一念之间

界的不死怪物，最后杰洛特用自己的灵魂向妖灵骑士们换回叶奈法，这就是他失忆的原因。雷索等人带着叶奈法流浪到尼弗伽德帝国后，叶奈法出现人格分裂症状并经常惹是生非，最后他们被帝国秘密警察逮捕。尼弗伽德皇帝恩希尔将叶奈法留在身边悉心照料，他还许诺要为蝮蛇流派狩魔猎人重建学院，感恩戴德的雷索决意投靠皇帝为尼弗伽德卖命。恩希尔皇帝从叶奈法口中得知女术士们创建集会所一事，尼弗伽德人以此为契机设下一条浑水摸鱼的毒计以雪布雷纳会战之耻。雷索奉命利用女术士们妄图在庞塔山谷建国的机会实施弑君行动以引发北方诸国内乱，事成后又栽赃给集会所让席儿等人去背黑锅。雷索并不介意尼弗伽德帝国的铁蹄再次践踏北方诸国的土地，因为在他眼中，北方诸王们的勾心斗角早已让这片土地充满了污秽和肮脏。正如吟游诗人丹德里恩所说，整个北方看起来就像一座失火的妓院。正事谈完后，两位老友举杯共饮烈


雷索的实力不逊杰洛特


白狼杰洛特的故事远未结束

酒，正如他们当年共同追寻妖灵骑士时一样。接下来，杰洛特必须决定，是拔剑迎战这位故友给所有死者一个交代，还是看在昔日出生入死的友谊以及帮助照顾叶奈法的情分上放他离去？生与死的抉择，尽在一念之间。

良久过后，洛穆涅城外的山顶，夹着雪花的寒风呼啸不息，身背双剑的杰洛特孤身一人再次踏上旅途。狩魔猎人的前面还有很长的路要走，白狼的故事远未结束……

走近你我他
——Windows 7正版化指南



自2009年10月正式发布以来，Windows 7已被公认为微软最成功的操作系统之一，今年年初该系统第一个Service Pack（SP1）放出，更为广大的企业用户提供了一个稳定、安全，可以正式布署的信号。越来越多的用户开始相信，它确实是Windows XP的最佳接力者，甚至有望超越后者所创下的佳绩。不过对于微软中国而言，这只是成功的起始条件，如何利用这种优势获得更大的销售业绩，有一条路不可绕过，那便是“正版化”之路。

众所周知，早在Windows XP以及Vista时代，微软中国就开始了各种正版化进程。种种努力的付出，当时看起来似乎收效有限，然而到了Windows 7时代，人们才发现，它们真正的开花结果了。无论是价格、还是服务，甚至是在与消费者的互动方面，微软中国都为Windows 7制作了量身定做的策略。消费者可以真正的从正版化中感受到实用性，以及作为一名正版用户的尊严与参与感，选择成为一名正版用户，选择一种物有所值的软件生活。

一、正版价格——选择的智慧

提起正版化，消费者可能最“担心”的是正版产品的价格，不过，一份正版的Windows 7价格到底是多少？答案有时取决你选择的智慧！从功能上区分，Windows 7分为家庭普通版、家庭高级版、专业版和旗舰版等4种，但是许多人并不知道，除了在功能上的分别之外，从授权的角度还可分为OEM、零售盒装（FPP）、随机版（COEM）等3种。后两种可在市面上正常销售，功能完全一致，区别在于前者自由度极高可以在不同的电脑上安装，而后者绑定主板不能移机使用，但相应的产品价格则会便宜不少。最后，消费者还通过升级密钥产品包的方式，将低功能版本升级为较高级的版本，而如果你是在校大学生，这方面将得到更多的优惠。

那么，怎样的选择才是明智的呢？大众软件推荐你以这样的次序进行考虑：

家庭普通版 价格：¥399
家庭高级版 价格：¥699
专业版 价格：¥1399
旗舰版 价格：¥2460

各版本Windows 7的零售盒装价格

1.OEM预装版＋升级密钥产品包

如果能在网上搜索到微软开给OEM厂商的低廉价格，就会发现通过OEM预装机来获取正版Windows 7，确实是性价比最高的一种方式。目前国内能买到的绝大部分品牌机，无论是笔记本还是台式机，基本上都已预装Windows 7家庭版，你可能唯一要注意的是家庭普通版与家庭高级版之间的区别。大众软件建议：适当以高级版为起点（在校学生愿意参加后文所提的“校园先锋计划”的除外），因为普通版不提供半透明玻璃窗口、Aero晃动、Aero桌面主题等效果，它们的缺失会让Windows 7失去外观吸引力。



产品推荐：联想IdeaCentre A300一体机（预装Windows 7家庭高级版），参考价格6159元



产品推荐：索尼Z119GC/X NB笔记本（预装Windows 7家庭高级版），参考价格15839元

如果觉得OEM预装机上的Windows 7版本太低，那么你可以考虑选择微软的“Windows 7升级密钥产品包”。例如你的预装机安装的是家庭普通版，可花499元升级至家庭高级版；或者你也可从家庭高级版升级到专业版或旗舰版。注意假如你想从家庭普通版升级至专业版或旗舰版，必须先将其升级为家庭高级版，再继续升级为最终版。具体操作可参考官方页面：http://windows.microsoft.com/zh-cn/Windows7/products/windows-anytime-upgrade。大众软件建议，一般用户升级到家庭高级版即可，除非你对更多专业的功能有使用上的需求，例如加密文件系统、WinXP模式、高级备份、域功能、多语言界面、Bitlocker等。

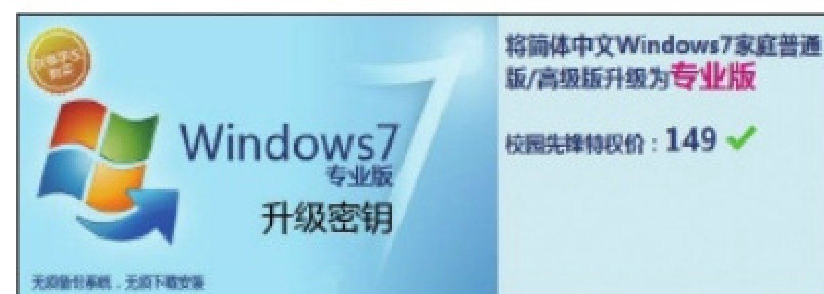


Windows 7升级密钥产品包购买价格



Windows 7版本升级路径，注意家庭普通版需两步才可升级至专业版或旗舰版

最后，假如你在校就读，那么参与微软为学生量身定做的“校园先锋计划”将是性价比极高的升级方案！无论你原有的正版系统是家庭普通版还是家庭专业版，均可通过该活动以149元的超低价直接升级至专业版。具体的操作步骤请参考官方活动页面：http://ms.shop.edu.cn/product?p=wau。



性价比超高的“校园先锋计划”

2.随机版

如果你属于以下情况，建议你考虑购买Windows 7随机版：1.DIY攒机；2.品牌机预装了Linux或DOS系统，希望将其更换为Windows 7系统；3.旧有的机器，希望将其从Windows XP或Vista升级为Windows 7系统。

随机版又称为“COEM”版，它在功能上与同等级的零售盒装版没有区别，但是具有特殊授权，必须主板绑定且不能够移机使用。在外形上，它采用了黄色的包装，由于授权特殊，它的价格也相应调低，只有对应零售盒装版的70%左右。一般来说一台机器的主板非常少会更换，因此随机版确实具有更高的性价比。目前随机版仅由“Win7Club”的成员进行分销，如果你在市场上找不到该版本的销售点，可在此查询并联系离你最近的“Win7Club”成员：http://win7club.net/salenet.html。



Windows 7随机版是最便宜的正版Windows 7独立包装产品

3.零售盒装版

零售盒装版又称为FFP版，如果你没有购买OEM预装机，也不希望授权捆绑主板，就踏实地选择它吧！

二、正版价值——参与的智慧

今年年初，微软开启了“真！就不一样”Windows7正版推广活动，提供电话、网络等多种方式保障正版Windows 7用户的服务。用户可通过电话800-820-3800获得Windows 7各种问题的解决方法，还可得到微软工程师提供的专业服务，正版Windows 7用户在激活日期开始90天内，可免费无限次享受微软服务。而通过微软中国官方客服、帮助和支持网站，正版用户还可无限期享受免费真人答疑解惑，获得电脑故障和维护、系统修复和优化等问题的解决方案。此外，微软还启用了全新的“Windows正版俱乐部”网站（http://www.microsoft.com/china/windows/club/），其中提供了大量的Windows 7使用技巧；注册为该俱乐部成员，还可定期收到来自正版俱乐部精心配制的EDM大餐，获得最新最实用的正版资讯、Windows使用小技巧，并可参与精彩有奖互动活动。

不仅是出售产品，而是参与到用户的服务中，这将是正版最重要的价值之一。不过微软所希望提供的“参与”或许还不限于此，不妨让我们先来看看以下几个场景：

2010年4月9日星期五晚，广西师范大学，由微软公司与广西师范大学大学生计算机协会联合举办的“辞旧迎七，迎接 Win7 新生活”主题技术巡讲活动正在热烈开展。其中，微软最有价值专家（MVP）佘华煜主讲的Windows 7部分的内容，获得到场同学们的热烈反馈。


微软MVP佘华煜在广西师范大学讲解Windows 7的相应内容

2010年6月11日晚，青岛科技大学讲学厅，由微软（中国）有限公司、青岛科技大学校团委、青岛科技大学微软学生俱乐部、青岛科技大学社团联共同举办的“我和Windows 7有个约定”的大型校园讲座正如火如荼地进行着。微软社区精英计划IT专家、微软俱乐部主席吕汀栎和微软学生俱乐部技术顾问张峥承担了此次讨论的主讲任务。


微软在青岛科技大学举办Windows 7相关讲座

2011年中国传统元宵节，山东省潍坊市临朐县冶源镇吕家楼村，一场别开生面的文艺晚会正在举行。此次晚会是由微软（中国）有限公司、微软志愿者项目组、微软（中国）消费与在线市场部与吕家楼村文艺队、石河文艺队、薛家庙文艺队共同举办，约有500多名村民从四周赶来，观看了这一民俗与科技相结合的晚会。该晚会也是“微软志愿者吕家楼村项目”的一部分，微软希望通过该项目为村民提供一个接触最新信息技术的新渠道。

……类似的活动正在全国各地不停举办。正版的价值到底在哪里？它已经挣脱了产品本身的范畴，形成一种品牌的认同与荣誉感，轻松参与到品牌相关的各种概念与活动中，你就会发现，你购买的将不再是一个简单的Windows 7拷贝。

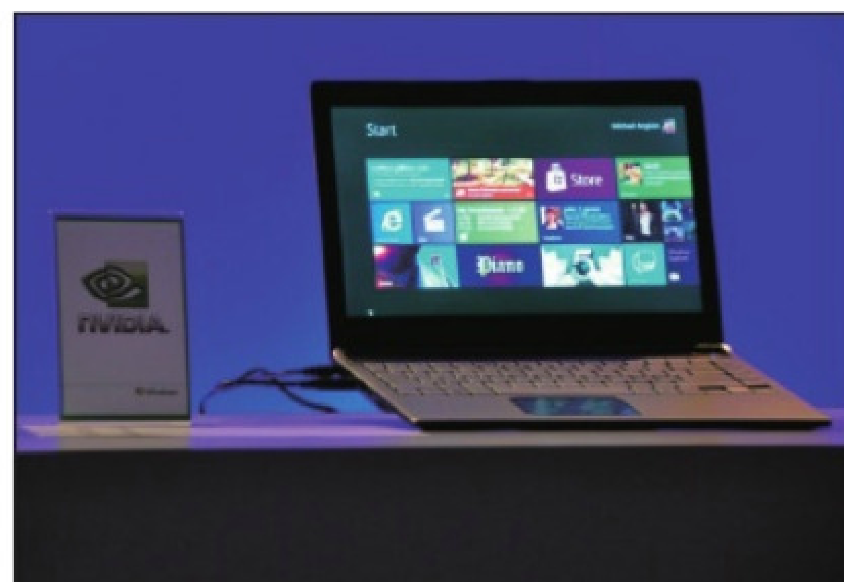

微软志愿者吕家楼村项目“吕家楼文化村闹元宵节文艺晚会”演出现场

暑期到来之际，喜欢掌机娱乐的读者有盼头了，除了已有的任天堂3DS之外，SONY的PlayStation VITA也已全新发布，不过之前一直为人们所热议的微软掌机，却已宣告落空。今年的E3展中，微软互动娱乐事业部总裁Dennis Durkin重申：目前参战掌机市场并不明智，微软的掌上游戏战略平台将是智能手机Windows Phone……等等，这跟下面谈到的Windows 8会有关系吗？

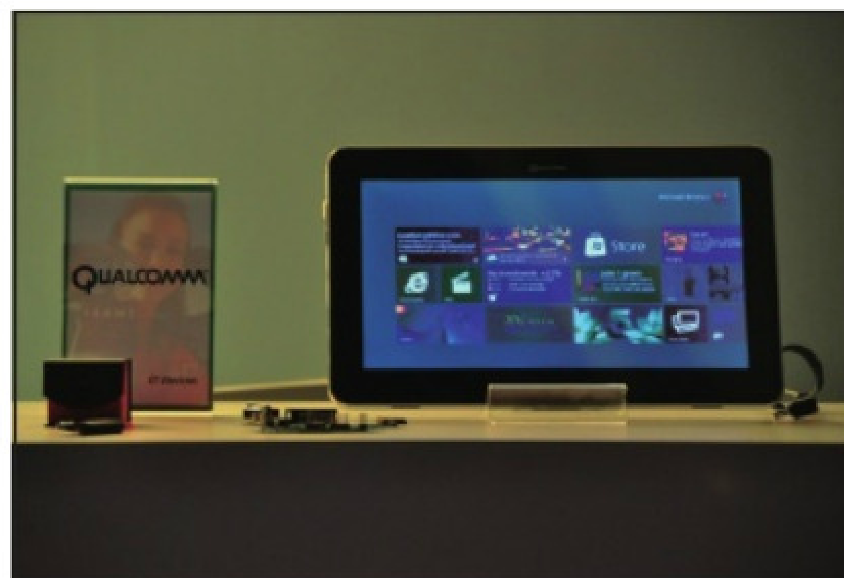
拼的是硬件！
——多款Windows 8平板电脑/笔电现身

在过去的一两年，面临苹果iOS和谷歌Android系统的双重围攻，微软似乎显得束手无策，眼见着便携移动设备的市场被对手们一点点蚕食，却难以给出有力的回击。曾经一度掀起的Windows Phone 7浪潮，也没能带来最终的真金白银……不过在刚刚举办的COMPUTEX TAIPEI 2011（台北国际电脑展2011）中，微软正式召开了Windows 8合作伙伴预览发布会，可以兼容ARM和x86架构的Windows 8引起了业界的广泛关注。而合作伙伴们展示的多台Win8-Arm平板电脑及笔电，对微软的最新竞争策略给出了新的解答。

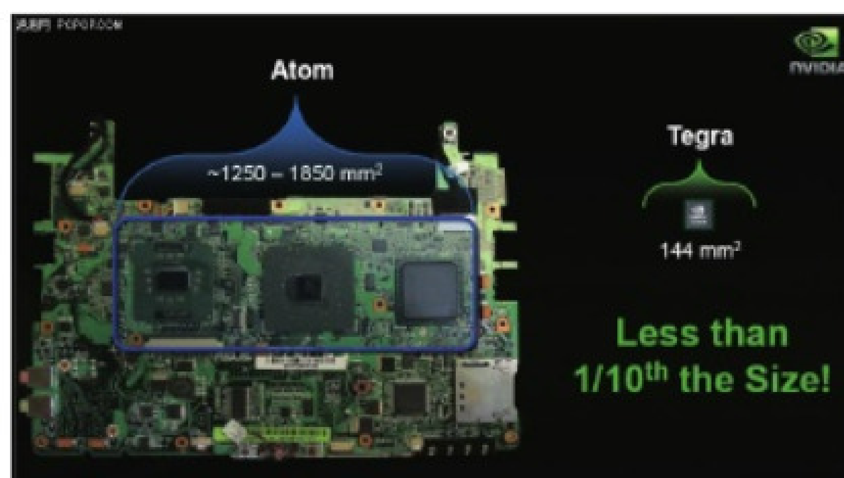
微软多年来忠实的合作伙伴Qualcomm高通在Computex上发布了搭载了双核MSM8960处理器的平板电脑，该处理器频率仅1.2GHz，但高通在发布会中提到，最早在2011年底会发布四核Snapdragon架构处理器APQ8064，据闻该产品频率有望达到2.5GHz，如果你留意一下当前使用x86系统的笔记本电脑，会发现这个CPU的性能确实骇人。另一家合作厂商NVIDIA展出了安装有Windows 8的平板及超薄笔电，其中采用了性能相代号为Kal-El的Tegra 3芯片，该芯片性能相当强大，据称性能为Tegra 2的5倍左右，考虑到Tegra 2的性能已经相当强大，Tegra 3令人向往：就展出的产品来看，它已成功支持2560×1600输出、2560×1440摄录还有各种视网膜级别的视觉应用。此外，德州仪器（Texas Instruments）也展出了搭载混合四核心设计的SoC芯片的OMAP4470，CPU和GPU性能也很强劲。



高通发布16：9的Windows 8平板电脑



NVIDIA展出搭载Tegra 3的Windows 8超薄笔电



NVIDIA Tegra芯片体积小、高度集成

硬性能 VS. 软性能

拿此次Computex中所发布Windows 8产品，与之前苹果发布的iPad 2进行对比，是非常有趣的一件事。仅就硬件性能来说，iPad 2无疑开始显得落伍，其搭载的Apple A5芯片，据测试仅运行在900MHz的主频率上；虽然相对于iPad 1代，其图形性能已很大提高，讨得了程序员们的欢心，但消费者仍对其保守的态度有一定微词，特别是此次Windows 8便携产品一经展出，对比更加明显。由此我们也看出了微软及合作伙伴们的策略，那就是率先挑起性能比拼，这确实是硬碰硬的一招，特别是未来平板电脑上的游戏开发，硬件性能更有着决定性的作用。苹果将怎么接招？或许在下一代iPad产品出世之前，这将是一场硬性能与软性能的角逐比赛，只是苹果在人机界面的设计暂时无人能敌，微软如果希望在新的比赛中冒出头来，恐怕还应当在这方面下点踏实的功夫。



在NVIDIA Tegra 3平板电脑上展示游戏Shadowgun



德州仪器的OMAP4470芯片主核心时钟频率达到了1.8GHz



环保是一种理念
——The Life水壶与太阳能笔记本

注意，这并不是某无名厂商开发的新型CPU，而是一款可以挂在脖子上的环保纸水壶。该水壶由Andrea Ponti公司专为2015年米兰世博会所设计，其设计目的是为了取代人们在参观期间使用的塑料瓶饮料。整个水壶在制作过程中没有使用一滴油墨或者胶水，采用天然棉和环保纸层，并通过手工用棉线进行缝制，以确保其可以完全地回收。每个水壶供一位世博游客一天之用，入园领取，出园区就收回再利用。为方便使用，这款纸质同时配备便利的绿色肩带，能让人们轻松的随身携

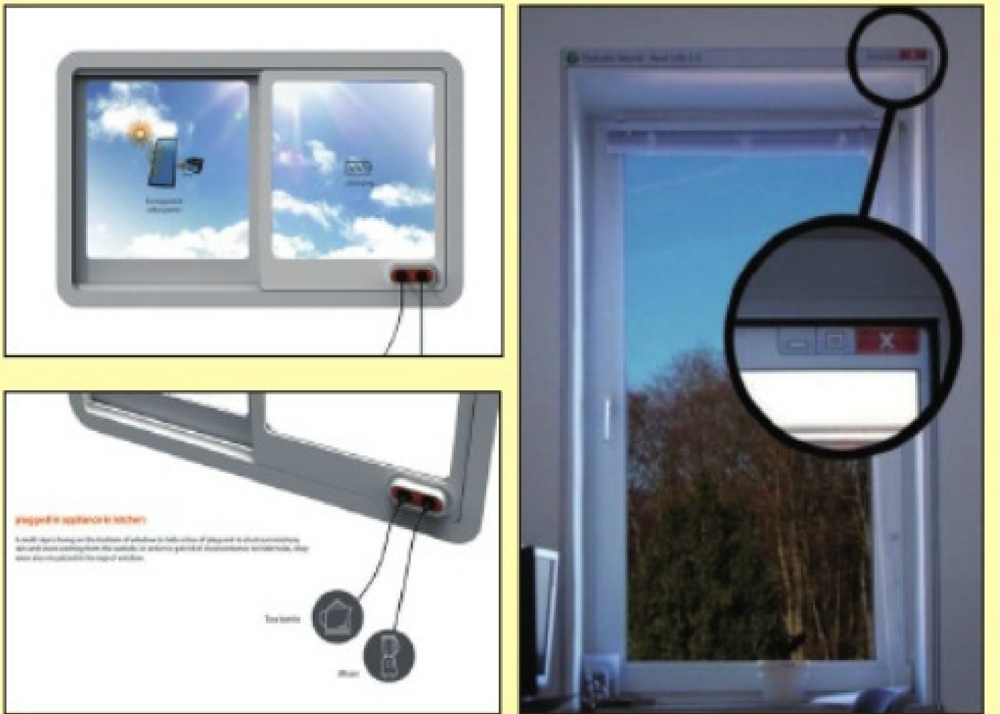
带，这个设计还包括建议在世博园区周围建立可补充饮用水的补水点。

The Life水壶并非Andrea Ponti公司的第一款环保性设计，从有趣和高科技的角度来看，Luce Solar Panel Powered PC似乎更引人注目。这是Andrea Ponti所设计的一款太阳能笔记本，也是世界上第一个全太阳能驱动的笔记本设计。尽管目前该设计还只是处于概念设计图阶段，但它已获得了富士通2011设计大赛的提名奖，富士通是否会将这项设计转化为实物产品，大家可以一起期待。从概念设计图我们可以看到，设计师将太阳能电池板安置在了两处地方，一处是屏后面的A面也就是外壳之上，另外一处在C面键盘触摸板的下方，这样的做法可以保证笔记本在大多数时候都能接受到阳光的照射。



环保、高科技与设计

必须要说，并不是所有的人都愿意将“环保”作为生活中首先会去考虑的概念，毕竟这只是一种理念，它在具体的生活中，必须与其它同样重要的理念融合在一起，才能起到实际的用途。因此我们要感谢这些环保产品的设计师，他们将环保理念与高科技、美观等理念有效整合，使得消费者们愿意为其买单，将环保真正落到实处。让我们再来看一款叫做“SolarWindows”的概念性设计，如字面所述，这就是一款“太阳能窗户”，透明的窗户玻璃就是太阳能板，不会妨碍我们透过玻璃欣赏外面的风景，而窗户的边框则配备了插座，可以直接将窗户收集的太阳能，供给屋内各种电器设备使用。这样的设计若能在材料上实现，实可为环保做出不小的贡献……嗯，让我们再来看一张有关“Windows”的图片，它绝非概念性设计，如果你愿意，也可以去实现——好吧，它确实与环保无关，笔者只是发现，它真正的将微软的Windows做到了自家的墙壁上！



户外充电，户内用电的Solar-Windows设计

微软Windows的粉丝可以如此装扮自己的窗口

写字就是打字
——Livescribe智能笔

手写识别已不是什么高科技，不过Livescribe智能笔的出现还是令人耳目一新。它并不像一般的手写笔必须搭配特制的屏幕，你只要使用它在纸质笔记本上任意书写（真的可以写出字来！），笔体中的芯片就会根据笔尖的位置移动，进行自动手写识别，同时将识别出的内容存储起来。之后，通过USB接口，可将文本直接输入出电脑等设备中。

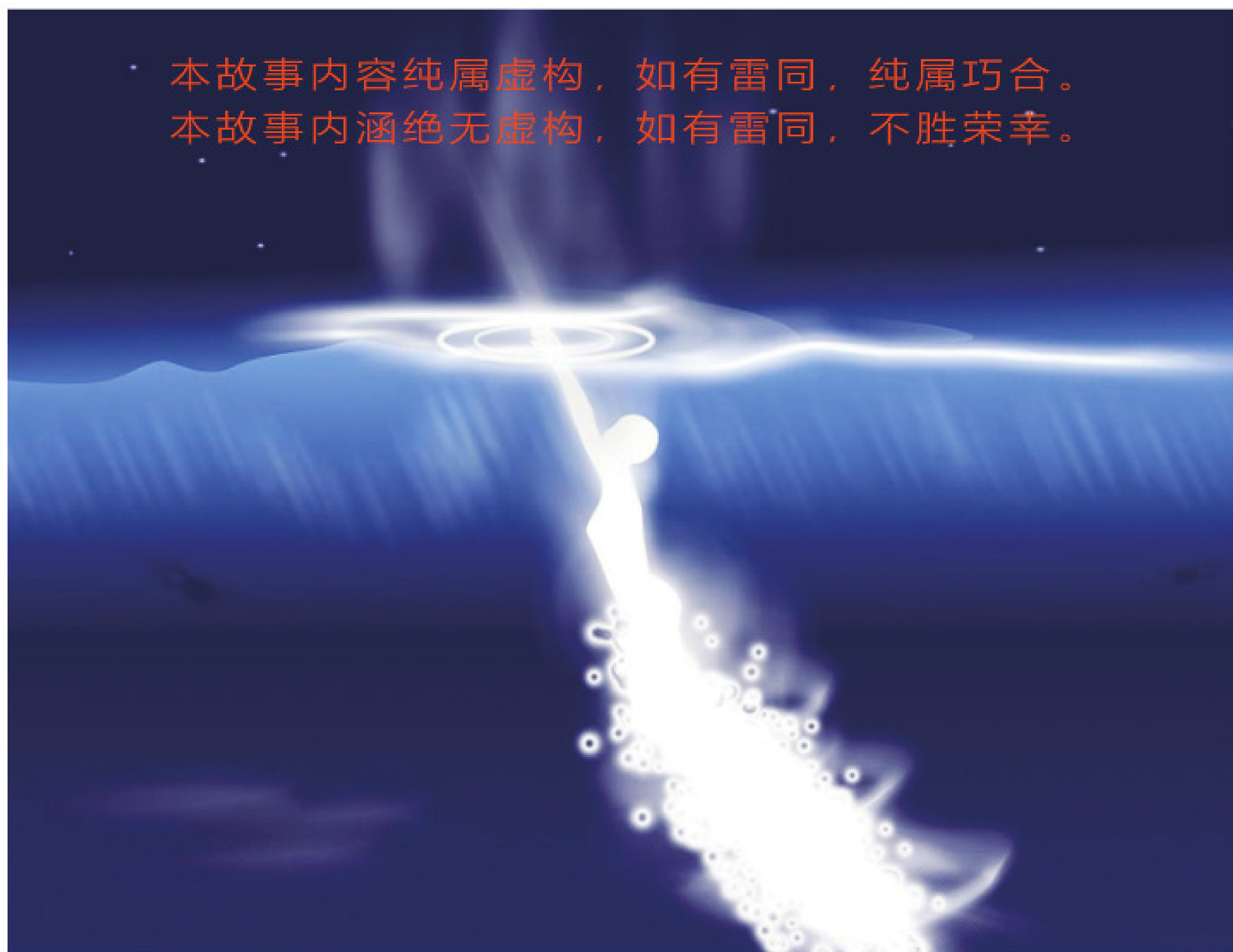
这款产品除了边写边识别之外，还可随时录音，并且将录音和所写的内容连接起来，一同记录。要实现该功能，需要使用开发厂商所提供的一款特别制作的纸质笔记本。说到“特别”，其实只是在笔记本每页的下方印刷有特别的操作符号，使用时，只要将Livescribe智能笔的笔尖在符号上停靠，就可方便地调用相应功能。从图上来看，这些功能包括书签、跳转、录音等。

目前该产品提供了2G、4G和8G的版本，其产品价格根据功能不同有所区别。最简单的4GB智能笔+5根笔芯+4个特制笔记本，目前在Amazon上的售价是167美元。



手写的意义

自从毕业告别学校，手写就离我们越来越远。日常的工作都在电脑上完成，偶尔提起笔才发现好久不写字，当年的“书法”已被自己，或者不如说被时间，“糟蹋”得不像样了，已经习惯了电脑输入的文字编码，手写时居然偶尔会忘记某个字的字形到底为何。我们这一代人所经历的，正是手写全面走向键盘化的年代，相比纸质手写，电子式的输入既方便又环保，唯一的问题只是目前键盘输入的电子产品还不够普及不够方便，无法在任何情况下都使用电子输入。不过，除了书法与美术之外，手写的意义究竟还剩下多少？未来手写会不会消亡？这确实是一个问题！



乌有乡异闻录

——夜访者札记·幕后的故事（下）

■北京 Ground Zero 坏香橙

致卡西乌斯·布莱特将军的最后留言：

经历过七曜历1204年4月3日那场彻底失败的对抗行动之后，尽管我们付出了失去科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝殿下这项沉重的代价，但从另一方面来说，在情报方面可谓是得到了突破性的收获：

有关利贝尔目前面临的这场犹如末日的浩劫，其背后所隐藏的真相远远超出了我们的预料。从目前的状况来看，被我们称为夜访者的非人类个体并非这场阴谋真正的主宰，这个家伙的真实身份是业曼，某种无法用武力战胜的极限概念。然而，幸运的是，这个家伙的真实立场并非与我们针锋相对。

鉴于目前的联盟已经完全破裂，详细的状况在这里不再赘述。作为最后的告诫，我希望利贝尔军方与当局后续的行动重点应该转移至民众救援方面，至于阴谋与危机的真相，我将以个人身份展开调查并予以解决。对于我自己来说，这并不是什么不可能完成的任务。

卡门·伊奇基尔

四

“如何让小猫尽快适应自己的新家？答案是在它的脚掌肉垫上涂满黄油。这样一来，除了‘清理干净这些奇怪的东西’之外，小家伙的注意力短时间内不会转移到其它内容上去。让我意外的是，这个传说原来不仅适用于猫科动物，就连公主殿下也同样不在话下呢。”

“啊？……不，我只是……”

“没关系，我这边的手续还需要一点时间，放轻松。”

“……”

站在弧形墙壁前面的科洛丝下意识地扭回了脸。背后，坐在办公桌后边的夜访者没有抬头，笔尖在纸面上沙沙作响，一摞已经填好的表格摆在它的手边。

和先前的印象大相径庭。在这个全身漆黑装束的阴谋家威胁自己跨入传送门后，出现在科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主面前的，是一间杂乱无章的办公室。

没错，办公室。在科洛丝看来，这种处理事务的工作场所无疑是概述眼前环境的最佳定义：陈旧的橡木地板中央摆着一张同样材质的写字台，几张棕色的沙发随意地分布在桌子的四周，无数黑纸白字的印刷文件乱七八糟地散落在每一处可以放置纸张的平面上——桌面，书架，沙发靠背与扶手，甚至连办公桌周围的地面上也是堆积如山。如果把文件纸张材质的异色排除不计的话，传送门背后这间陋室的陈设与传统的刊物编辑部根本没有任何差别。

当然，真正意义上的异状还是存在的：这间朴素的办公室轮廓并非矩形，而是一个标准的正圆。在地板的边沿，浑然一体的墙壁与天花板构成了一个完美的半球面，严丝合缝地把这间小小的事务所与外界隔离开来。不过，虽然找不到任何窗口，但视野方面完全不是什么问题——笼罩着整间办

公室的弧形墙面全部由无色的材质构成，放眼望去，透明的屏障之外是一片清澈的碧蓝，柔和的天光均匀地倾泻而下，无数色彩斑斓的游鱼成群结队地掠过视野。没错，展现在科洛丝面前的，是一片犹如梦境的蓝海。

“完成了，公主殿下，入住手续已经办理完毕，这是您的房间钥匙，请收好。看起来，我的个人爱好似乎引起了您的兴趣——不必意外，就像您饲养白隼的习惯一样，照顾海洋生物是我工作之余的闲暇乐趣。唯一的区别在于，我给予这些生灵的是一处自由繁衍生息的世界而不是饲主的枷锁，仅此而已。”

“在正式开始介绍实际情况之前，请允许我对您的全金属外壳略加调整——如何，完全贴合肢体曲面的感觉怎么样？不必惊慌，卡门无疑是个值得信赖的策划者，您身上的这件密特拉斯Ⅳ型动力装甲是她目前能够提供给凡人的最可靠防护装备。唯一美中不足的是，她忘记了依照说明文档来对您的实际体型进行微调，不过无妨，这种任务交给售后部门处理即可。”

“好的，下面让我们进入正题。首先，我必须阐明一项事实：在我的行业中，灵魂是一种严禁复制的珍贵资源，收割灵魂并不是什么简单的任务，即便对于神明来说也是如此。至于我为何要劳神费力完整无缺地从您的挚友身上提取这些价值无法估量的数据，除了个人原则与交易目的之外，更重要的一点就在于——”

“OK，我不打扰你们的重逢。任务委托稍候再提。”

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记
七曜历1204年4月4日

颠覆了。一切都被颠覆了。

当卡门·伊奇基尔刚刚提出“用我做代价向夜访者交换情报”的提案时，我认为她彻底发疯了。但是，当我真正来到夜访者的世界时，我才意识到这项提案并非妄言。

夜访者并不是丧心病狂的猎杀狂，证据只需要一条：约修亚还活着。

“以我的观点来看，灵魂的概念类似于‘软件’，只要提供合适的硬件平台就可以安装运行。人类的躯体就是一款缺省硬件，除此之外，用数字化的代码对灵魂进行标准化编译，然后再用模拟装置重新加载，最后把解调完毕的信号资料用投影的方式加以重现，OK，约修亚·布莱特的虚拟成像就出现在了您的面前。”

尽管我不能完全理解夜访者的解释，但是这又有什么关系呢？约修亚回来了，这就足够了。

除了与约修亚的重逢外，夜访者还给我提供了更多出乎意料的东西：办公室向下一层的位置居然是一间小小的旅社，在这里，我找到了自己的安身之所。说实话，当我第一次来到这所新居时，室内的陈设立刻让我回想起了学生时代的宿舍。

“家务恐怕得由您自己解决，”夜访者的话音犹然在我耳边回响：“不过我相信这算不上什么麻烦。除此之外，我这里还有一项非您莫属的重要委托，希望公主殿下同意接受。”

是的，这里没有免费的午餐。不过，我又有什么理由去拒绝这项任务呢？

“您在写日记吗，公主殿下？”

床头灯旁边的阴影中传来一声不算陌生的问候。靠在床头的科洛丝放下手中的日记本，伸手把自己的新室友从灯影中抱了过来。

“嗯，手法很熟稔呢，不愧是有过照顾小动物经验的科洛丝呢。”

来到灯光下的室友满意地打了个呵欠，舒舒服服地在科洛丝的胸前团成一个黑白相间的小毛球：“不过，我的真实身份似乎让您在短时间内无法接受呢，是不是？”

“不……只是……”

“没关系，之所以我要刻意用宠物的身份隐藏在桑迪的身边，根本原因就是如此。”

小小的新室友从蜷成一团的身体中抬起头，两只尖尖的小耳朵笔直地竖在头顶上，杏仁形状的蓝色眸子熠熠生辉：“重新介绍一下吧，我的名字是班尼·肯尼迪，哈米吉多顿的预告者，新弥赛亚计划的守望者以及桑迪的代言者。希望我们相处愉快，公主殿下。”

“代言者……”科洛丝轻轻抚摸着小毛团，“你的意思是……”

“没错，之前您接触的心灵感应内容全是我的发言。”

班尼眯起了眼睛，两边自然上翘的唇线让它的表情看起来像是在微笑：“从这个故事的最开始起，桑迪就没有向任何人交流过任何言论。心灵感应，以及促进好感的类费洛蒙效应全是我负责的工作呢。”

“……”

科洛丝完全沉默了。

“当旧有的印象被彻底颠覆时，人类的正常反应就是如此。”班尼低下头，伸出粉红色的小舌头轻轻舔了舔科洛丝的手指尖：“明天让我们一起来寻找真相吧。公主殿下，祝您晚安。”

五

“早上好，公主殿下。新房间和新旅伴的印象如何？”

“班尼很聪明，也很可爱……只是，那个，唔……”

“左顾右盼，忐忑不安，我清楚您的感觉肯定很复杂。这样吧，”夜访者踢开地面上堆积的文件拉过来一张沙发：“开始询问之前，请允许我向您推荐一部特别的东西。只要您看过这部作品，自然就会对‘我邀请您来访这里的真正目的’获得全面的了解，您的意向如何？”

“这……好吧。”

得到肯定的答复之后，夜访者满意地点点头，弯腰从办公桌下面拎起一台奇怪的装置放在桌面中央。水晶般的穹

顶一点点地转变为不透明的乳白色，光线逐渐变暗。就在这时，一道明亮的光柱从桌上装置前端的镜头射出，在正前方的墙面上投下一片矩形的光斑。

一阵悠扬的配乐响起，矩形光斑的位置上出现了黑白色调的画面：一个陌生的标志，24颗闪亮的星星围绕着一座高耸的雪峰构成一道圆弧，中间标注着三行花体字母——

派拉蒙出品影片

"对于公主殿下来说，这种视觉艺术形式或许前所未见，您不妨把它视作拥有镜头切换效果的话剧。"

夜访者的讲解恰到好处地响起。不过，尽管是第一次接触这种新概念，但是，这部电影讲述的故事立刻吸引了科洛丝全部的注意力：

罗马，一座美丽的城市，迎来了一位特殊的异国访客——安妮公主，一位来自古老皇室的年轻继任者。然而，频繁的接见访问与交际活动让这位皇家贵族心力交瘁，于是在一个夜晚，她选择了悄然离去。来到民间后，这位单纯的公主遇到了一位善良的平民——报社记者乔·布莱德里。尽管经历了一连串的小波折，但在不知不觉间，两人的距离越走越近，直到最终……

"太棒了，这部……嗯，电影，太精彩了，只是……"

科洛丝目不转睛地喃喃自语："结尾……为什么……"

"能够得到一位公主的赏识，真是荣幸之至。"夜访者满意地抱起了双臂："至于那个并非'有情人终成眷属'的结局，恰恰是这部片子真正的价值所在：作为社会的组成个体，每个人都拥有自己的义务与责任，安妮公主如此，并未丧生的约修亚如此，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主殿下，您自然也不例外。怎么样，理解我的意思吗？"

一瞬间，科洛丝完全明白了夜访者的用意。

"但是，我到底……到底要怎么做才可以……"

"别担心，公主殿下，经验不足可以用学习来弥补。"

夜访者递给科洛丝一本薄薄的小书："关于'统治者的责任与义务'这个问题，所有的答案都在这本书里。"

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记
七曜历1204年4月5日

"《君主论》？果然，这个家伙一点也没变呢。"

"你看过这本书吗，班尼？"

"嗯，很久很久以前读过。"

蹲在垫子上的小家伙舔舔爪子，开始洗脸："对于您来说，这本书的确是不可多得的经验之谈呢。"

是吗？我半信半疑地翻开书，一行一行地阅读起来。

这本书很薄，页数甚至比我在学生时代的大多数教材都要更少。至于内容，谢天谢地，基本上没有什么高深的理论，平铺直叙的行文浅显易懂。但是，随着章节的进展，某种毛骨悚然的感觉开始一点一点在我的背后泛起，最终，这本书直言不讳的理念变成了在我耳边回响不休的噩梦低语。

"您的直觉果然很敏感呢。也难怪，您知道后人如何评判这本书的作者吗？"

班尼的声音在我的脑海中响起："暴君的导师。"

"不过呢，尽管如此，"没等我做出回应，班尼的发言已经继续进入了我的思维："我依然希望您可以把这本书认认真真地看到最后。公主殿下，以您现在的思想觉悟来看，带领末日将至的利贝尔走出困境完全就是不自量力的妄言，恕我直言，您现在的意志强度甚至无法保证在面对真相时不会丧失理智。无论如何，如果您依旧没有放弃自己身为统治者的责任，那么，这本书的理论就是您能够依靠的最终选择。"

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记
七曜历1204年4月6日

"嗨，公主殿下好久不见，敢问贵体最近是否安康？"

坐在我对面的发言者没有对与我重新会面的事实表示任何意外，正相反，他的语调一如既往地不拘小节：

"说句实话，您的退席绝对是造就目前局势的最根本原因……卡西乌斯老头子彻底和我们拆伙了，一帮职业军人不管民众死活一门心思和战争之犬死缠烂打，卡门倒是溜得快，至于桑迪嘛……"

"一条一条来，重头开始慢慢说。"

夜访者给我们一人递上一杯咖啡。发言者一饮而尽：

"没问题。首先，公主殿下对这份东西还有印象吗？"

一本杂志推到了我的面前……居然是《咆哮的战犬》？

"这本书现在已经被利贝尔当局全面查禁，取而代之的是这么一件粉饰太平的玩意儿。"

另一本杂志推了过来，封面……天哪，这不是……

"没错，正如百日战争时期的贵国需要卡西乌斯·布莱特那么个英雄人物作为榜样来为公众竖立信心一样，当前这种一团乱麻的局面同样需要捧出这么一位偶像角色作为民众的膜拜对象。如你所见，公主殿下，这次的罪恶克星正义化身封面人物便是那位妄自尊大百无一用的虚妄骑士——圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏是也。"

"说过了徒有虚名的封面英雄，咱们再来聊聊其他不幸沦为反派的角色：在您被夜访者劫走的当天，卡门·伊奇基尔毫不迟疑地不辞而别，事实证明，这个女魔头的抉择简直英明无比——4月4日午夜12点，利贝尔政府军毫无预兆地对战争之犬的驻地发动了突袭，意欲将这帮出力不讨好的雇佣兵彻底铲除干净。只可惜，贵国尽管拥有一支水平勉强及格的空军，但在夜战与山地战方面基本上没啥建树——在损失掉三分之二的成员之后，战争之犬的残余部队在战争巨像怒海·阿提拉的掩护下连夜逃向利贝尔东北位置的洛伦特，并且成功占领了这个农业小镇作为新据点。当然，凭借一支部队与一个国家抗衡终究不是什么明智之举，在打空最后一枚弹匣之后，战争之犬翻出了最后一张底牌——来自夜访者的长期有效邀请函。然后，我便开始和同样安然无恙的科洛丝殿下坐在同一张桌子旁边喝咖啡咯。"

"至于其他人……基本上就只有道听途说的消息了：艾利玛斯和贵国七曜教会的那个什么凯文神棍正在四处乱找

卡门的下落，桑迪……好像是被游击士协会的什么人收留了吧，详情我也不清楚。总之呢，目前利贝尔局势的主题是‘内讧’，至于夜访者……好像已经被彻底遗忘了。”

“OK，基本情况就是这些，公主殿下。其实，有关夜访者这个家伙真正的立场，想必您自己或多或少已经有了判断。总而言之，这场危机背后的阴谋要远比您一开始的猜想来得更复杂，最终，我们每个人都要做出抉择来决定这个世界的命运，正因如此，明确无误地认识清楚自己肩上的责任才是我们当前最重要的任务，祝您好运，奥赛雷丝公主殿下。”

六

“何其愚蠢。为什么无视我的告诫？”

画面中央的卡门·伊奇基尔没有回头。在她的背后，两个一败涂地的对手遍体鳞伤地倒在地上。

“不去协助卡西乌斯救助难民，却要编造出子虚乌有的罪名来追杀我。哼，两位不自量力的审判官阁下，你们现在的感觉如何？”

背对镜头的卡门发出一声冷笑：“连最低程度的个人防御阵列都无法突破，你们的实力真是高深莫测。”

镜头逐渐拉远，全景出现：

毫发无伤的契约赏金猎魔人卡门·伊奇基尔站在一处碧绿色的柱形高塔平顶中央，无数形似棒旋星系的光团在她的周身排列成了整齐的阵列。近处，伤痕累累的七曜教会神甫凯文·格拉汉姆一动不动地仰卧着，支离破碎的躯干表面逐渐亮起了淡蓝色的灵光。

“受够了……我彻底受够了！”

不省人事的神甫旁边，全封闭护甲表面遍布裂痕的圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏扒下残缺不全的头盔，狠狠地丢在地上：

“太让我失望了……你让我彻底失望了，桑迪！我不清楚你和这个女巫到底有什么纠缠不清的关系，你为什么要拒绝帮助我们？你这是彻底的背叛！”

“哼，耗尽了剽窃来的能力，然后扭头去指责原创者吗？”

“闭嘴！这和你没有半点关系！”

艾利玛斯歇斯底里地咆哮着，挣扎着从地面上爬了起来，跌跌撞撞地向着赏金魔猎人相反的位置挪去：

“你这不知好歹的混账东西……你和夜访者有过牵扯不清的关系，我忍了……你又和卡门这种叛徒搞得暧昧不明，我也认了……但是，你在需要和自己的过去划清界限的时候背叛了我们，这个我是绝对无法容忍的！受死吧，你这黑白不分的懦夫！”

优雅的风度与庄严的仪态荡然无存，彻底失去理智的艾利玛斯咆哮着向站自己身后的福音主教挥出了断剑——

“为你的虚伪付出代价吧！”

铛！

“什……什么？”

坐在放映机前的科洛丝简直不敢相信自己的眼睛：

就在利刃即将落下的一瞬间，一声清脆的格挡响起。

“住手吧……难道你还不明白吗，艾利玛斯先生！”

为桑迪挡下这致命一击的不是别人，正是从决战开始就一直袖手旁观的A级游击士，艾斯蒂尔·布莱特。

“原来如此。”

远离内讧现场的卡门突然发出了一声感叹：“标准的代偿行为，业曼这家伙居然能算计到这一步，不愧是连神明都要颤栗不止的对手。”

什么？

所有人都愣住了。然而就在这时，一支弩箭突然——

“居然使用如此原始的——等等，这支箭是……！”

背对着众人的卡门依旧没有回头，只凭左手条件反射地一挥，已经稳稳地捏住了那枚射向自己的利器。但是，就在她的手指夹住箭头的一瞬间，某种可怕的异变发生了。

“成功……了……”

凯文·格拉汉姆吃力地吐出几个字，举着弩弓的手臂依旧在颤抖：

“你……你这家伙……你这……”

卡门的语调完全变了。只见从她的左手开始，苍白的结晶一点一点地顺着手指爬上了手腕，势不可挡地沿着手臂开始向全身侵袭。一转眼，修长的躯干已经被这种熟悉但可怕的物质彻底吞噬殆尽，几个断断续续的音节传进了每个人的耳中：

“盐之桩……你……这家伙……快……跑啊！快跑！”

“坏了。”

坐在科洛丝旁边的夜访者突然站了起来，“大事不好。”

不等发问，画面中的变化就告诉了科洛丝答案：

“这到底是……怎么回事？”

尽管对于“盐之桩”的威力或多或少都有了解，但是，接下来的异变超出了所有人的预料：

就在全身化作盐柱的同时，一团刺眼的白光瞬间笼罩了卡门的全身，灼热的气浪扑面而来，把现场的所有围观者推到了塔顶的边缘——正因如此，这些噩梦的见证人才得以全部幸免于难：在那犹如日冕的白光出现的同时，无数银色的数字像水银一样从已经失去人型的卡门周身涌出，仿佛有生命一般开始向四周扩散，任何东西——无论是青苔，砖石还是金属，甚至连空间本身也包括在内——一旦与这些怪异的数字进行接触立刻就被吞噬殆尽，只留下一个个可怕的空洞。转眼间，众人面前的落脚之地就变得所剩无几。

“哎哟，居然能让卡门把原型亮出来……啧啧啧。”

突然，形势大变的塔顶响起了一个陌生的声音。

“很久很久以前，我曾经亲眼目睹过一帮利欲熏心的混球把自己民族的英雄送上火刑架——让我想想，对了，

伊莎贝拉的私生女，法兰西的圣徒，就是那位。当时我就感慨这帮假借神圣之名大行龌龊勾当的审判庭走狗全然无药可救，如今看来，这句论断并非戏言呐。”

出言不逊的发言者晃晃悠悠地出现在画面中，微黑的肤色、平凡的装束与两边翘起的折檐帽一如既往的朴实无华，耀眼的金发在夕阳中闪闪发亮：“只可惜，这次你们遇上的可不是什么‘左脸被打还要送上右脸’的纯良之辈，所以嘛——”

“你这家伙……你这家伙到底是谁！”

看到这个突然现身的陌生家伙旁若无人地大放厥词，满腔怒火无处发泄的艾利玛斯终于沉不住气了：“报上你的名——”

然而，就在他刚刚向着这位陌生人举起手中的断剑时，众目睽睽之下，恐怖的异象毫无征兆地出现在他的身上：

剑身、护手、握柄、柄头，乃至紧握着断剑的右手，以及再往上的手腕、前臂、手肘与上臂，整支向着陌生人探出的右臂在一瞬间被均匀地分割成了一连串切片，在重力的作用下整齐划一地开始向地面坠落。

“给我老老实实站好，你这不自量力的蠢货。”

注视着惊慌失措的艾利玛斯，陌生人毫无怜悯地丢出了一句威胁。在他的背后，银色的数字流体表面荡起了一圈圈涟漪，缓缓地停止了扩散侵蚀。“你们的世界残留的时间已经所剩无几，作为最后的报应，快捷但痛苦，缓慢但安详，两种退场方式你们选择哪一项？”

“好久不见，邮差。到此为止。”

七

“什……什么？”

科洛丝吃惊地一扭头，刚才还站在身边的夜访者此时已经踪迹全无。

“好久不见，老伙计。果然，你还是一点都没变呢。”

“登场方式并不重要。老规矩，打开你的偷渡通道。”

“慢着。”邮差撅起了嘴：“你是不是忘了点什么？”

“是吗？”

“是吗？”

相同的台词同时在科洛丝的耳边响起。就在原先的位置上，夜访者，这个可以随心所欲在两个世界之间穿梭的家伙再次回到了放映室这一边。

墙壁上的投射画面凝固了，无数黑底黄字封锁带形状的图标出现在静止画面的每一项元素之上。站在放映机旁边的夜访者从口袋中抽出双手，凭空做出几个奇怪的手势，一大片复杂的操作界面立刻出现在科洛丝的眼前。只见戴着黑色皮手套的双手飞快地完成了几项操作，对应着艾利玛斯与凯文神甫的图标瞬间被标记成了红色。

“夜访者先生……你……”

尽管完全看不懂发生在自己面前的一切行为究竟有何种意义，但是，经历了这么多的事件之后，一系列光怪陆离的现象终于露出了那条贯穿一切的隐线——原来如此，这就是夜访者能力的真相吗？

“闭嘴。”

没等科洛丝再开口，夜访者的回答已经否决了赦免。

这两个音节的语调……科洛丝情不自禁地颤抖起来。一直以来，夜访者与自己的交谈始终保持着彬彬有礼的态度，但是这一次，这句简单的答复所包含的意味只有一项，那就是毫无遮掩的恶意。

原来如此……原来夜访者……也有感情……

“你在什么时候产生过我会放弃原则的幻觉？”

镜头回转，尘埃落定。两道完全一致的致命伤同时出现在刚刚逃过一劫的艾利玛斯和凯文神甫的胸前。

“果不其然，一点都没变。”邮差的脸上露出一丝残忍的微笑：“不过你是不是忘记了那一位？”

“人的头脑有三类，一类是靠自己就能够理解，另一类能够辨认别人所说明的事情，第三类是既不能自己理解，也不能理解别人的说明。第一类是最优秀的，第二类也是优秀的，第三类则是无用的。那一位，”夜访者指指不知所措站在原地的艾斯蒂尔，“就是第三类的典型代表。我何必要在意她的去向？”

“是吗？有趣，真是有趣。”

邮差脸上残酷的笑容更灿烂了：“最开始，我还以为这不过是场小孩子做白日梦的小把戏。看来，我的估算终究还是太肤浅了呢。”

“是的，老朋友，这是一场空虚的英雄梦，但它的价值远非仅此而已。让我们回家吧，老伙计，这场噩梦的真正主题才刚刚开始。”

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记

时间不明

“我们还有多少时间呢？”

“直径14.3万公里的球体空间，512亿层随机次元断面，加起来大概还能支撑420秒。”

“是吗？那么我们没有选择了。”

班尼从我的臂弯中挣脱出身体，轻轻一跃，稳稳地悬停在失去重力的半空中：

“很抱歉，公主殿下，我们不得不把旅社与事务所的全部构成概念转换成这个球型空间来收容卡门的本体，不过请放心，这一切很快就会结束。”

“业曼，”没等我做出反应，班尼已经转换了谈话的目标：“你的处理权限无法还原卡门的形态，重建人型的方法只有一个：我的思想库里保存着一份卡门的完整灵魂蓝图，附带完整的记忆文档与引导脚本。动手吧，这是我们唯一的机会。”

“非法灵魂拷贝？原来如此，这就是你拒绝标准化编译归档的真正原因吗？”

“这个理由还不够充分吗？”班尼的表情依旧是不变的微笑：“我亲历了无数世界的轮回，目的就是要找回那个不变的卡门·伊奇基尔，这就是我生存的唯一理由。至于我的下落，别担心，我不会毫无准备地牺牲自己的灵魂，去找比拉多吧，我早已安排好了一切。”

“比拉多……你是指弥赛亚协议吗？果然是个聪明的小不点呢，班尼。”

夜访者仿佛如释重负，伸出手轻轻地接住了小家伙。

最后一次，我的脑海中传来了班尼轻声吟唱的音调：

一砂一世界

一花一天堂

手心掌握无限

刹那即是永恒

当星光将箭头融化

当流水与天堂相连

人们看得到他的丰功伟绩吗？

谁还记得那曾经的替罪羔羊？

视野渐渐变得一片空白。一切都结束了。

这就是一切的结局吗？我不知道。和很久很久以前的那次体验一样，这一次，作为“自我”的概念连同整个世界一起消失得无影无踪。在这片纯粹的空白中残留的内容只有一项：意识。

这就是生命的尽头吗？我不知道。没有天堂，也没有地狱，只有无穷无尽的解脱感：原来，夜访者并不是无情的杀戮机器，班尼也拥有像人类一样的感情，如果我们能够早一点察觉到这些真相，也许我们——

不要灰心，公主殿下，还没有结束。

尾声

这个……这个声音！等等！是这个声音！

科洛丝一下子睁开了眼睛。

视野依旧是一片朦胧，映入眼帘的只有一个模糊的修长身影。再次用力地摇摇头之后，总算是能看清楚了：

黑色的系带长靴，黑色的高开衩缎面连身窄裙，黑色的皮制腰封，黑色的漆皮短下摆外套，白色的美第奇领中央是一张熟悉的面孔，不，并非完全相同——形状犹如刀锋的无框眼镜不见了，一同消失的还有那种将所有人视作棋子的冷酷表情，取而代之的是成熟女性特有的自信与从容，一种……坚强的温柔。

瞬间，一股复杂的感情充盈了科洛丝的心灵，原来……原来这就是班尼一直在寻找的亲人吗？太好了，班尼，你的努力没有白费，真正的卡门·伊奇基尔终于回来了，但是你却……



“别伤心，公主殿下，真正的故事才刚刚开始。”

卡门轻轻地拭去科洛丝眼角涌出的泪水：“你知道这里是什么地方吗？”

这里是……这里是哪里？

经过卡门的提醒，科洛丝这才注意到身边的变化：

杂乱无章的办公室、自己栖身的小房间与那片浩瀚无边的蓝海一齐消失了，现在呈现在科洛丝面前的，是一片流光溢彩、如梦亦如幻的奇妙新世界：色彩斑斓、外型千姿百态的建筑随心所欲地出现在视线所及的任何一处位置上，晶莹剔透、散发着荧光的半透明栈桥与道路舒展着流畅的曲线，有条不紊地把所有的建筑、广场与平台联结在一起。在这些杂而不乱的结构之间，姿态万千的无数居民穿梭来往，闪烁不定的灵光融合在一起，汇聚成了一道道流动的星河……等等，灵光？

尽管自己的视力有限，但就在身边走道上来来往往的那些民众，已经彻底颠覆了科洛丝对于“居民”这个概念的认识印象：在这些形态各异的群众之中，虽然有一小部分基本保留了人类的外表，但是大多数个体的外型已经完全摆脱了人型的局限——仅仅在一瞥之间，科洛丝就看到了色泽如虹、形似圆锥、顶端生有四支触手的巨大软体动物与周身长满手臂和头颅的巨人并肩而行，看到了颈挂铃铛、脸颊凹陷且遍身黑斑的行尸走肉与形似枯骨的可怕人型争执不休，看到了半人半鱼、生有人类和鱼类两枚头颅的怪物与非雌非雄、躯体沿中轴线左右分为两性的异人开怀畅饮，看到了黑、白、蓝、黄结伴而行的四位个体与头戴柔软面具、身披黄袍的蒙面者讨价还价……然而，尽管形象千变万化，但所有的个体都有一个共同的特点，那就是周身笼罩着均匀发散的明亮柔光——没错，和桑迪在施行神迹时出现的灵光一模一样。

“在对你的躯体进行重构的同时，我查看了一下你的记忆——还记得在业曼的办公桌里看到的那片蓝海吗？那其实只是个伪装的假象，科洛丝，你现在看到的景象才是这个世界真正的形态。在不同的文明历史中，曾经有过不同的描述记载过这个世界的名称：奥林匹斯，阿瑟加德，幻梦境，以及我们最熟悉的那个称谓——天堂。但是，这些充满幻想色彩的传说所揭示的，仅仅是这个世界真面目的一角而已。”

说到这里，卡门的脸上露出了一个意味深长的微笑：

“欢迎来到神明与真相的领域。欢迎来到乌有乡。”

（完）

软盘生活
原来这才是大软

■软粉 舞红铃

这两天毕业准备离校，今天上午去宿舍收拾东西，我随手抽出来一本，一看是2009年的6月号中旬刊，到现在一算，恰好是两年前的杂志了，然后我就随手翻了一下，正在我要合上杂志放在一边的时候，视线里扫到的某个图片让我手顿时停了下来。哦，My God，世上应该不会有这么巧的事情吧？我赶忙仔细一页页翻回去，当重新看到那一页的时候，我忽然抱着杂志仰天大笑。巧，真是太巧了。说不定我当初买这本杂志，就是为了让两年后的我看到。

那是这本6月中旬刊杂志的第117页，这是一个叫“评游析道”的栏目版块，写这篇文章的人，是上海的“Tiberium”。这篇文章的名字，叫《此情可待成追忆——评〈时空幻境〉》。那么为何我会如此惊愕？《时空幻境》这款让我为之惊讶，为之惊叫，为之悲伤，甚至为之疯狂的游戏，居然埋没在大众视线中那么久。但其实久到在两年前，大软就已经专题报道过它。

这篇文章的开头，是小编的评论：“总有那么一种游戏，让你失去任何评论的能力，我们只能用‘艺术品’来描述它。”而这篇文章的最后，印着大软对这款游戏的评分——9.5分。

“谁见到过风？

你没有，我也没有。

但当树儿低下头，

便是风儿经过的时候。”

当抛开华而不实的网游，去除光影特效的单机大作，无视那些冗长的流程攻略与过关方法，最后留在我面前的“大软”，只会记载着这么一个小小的游戏，以及一篇短短的评论文章。

足够了！

林晓： 一本杂志上的文章，两年后依然能够引起读者的共鸣，这是作者的幸福，更是编辑的快乐。希望我们能够将更多这样的有内涵的文章介绍给读者。对了，编辑部新地址新生活，还来了新人——bluesky同学。这位同学是软盘的元老级人物了，这次从软粉转职为软编，ID自然也要更换，就有了bluesky的新名字。现在，提问，bluesky是软盘中的谁？答案立刻Email给我：linxiao@poposft.com.cn。前十名猜对的人有奖。

粥粥的IT与游戏（31）
方舟





6月中旬刊
快评

这次的Valve的专题，真是太让我感动了。看到的是他们对游戏这个行业的执着追求和狂热的爱。（**软粉 feelbetter**）

“传送门”专题带给我的震撼是，国外游戏人对一款游戏游戏性的重视，他们那种执着的感情是纯粹的，而不是从开始就在思考这游戏能给我挣多少钱。（**网友 sevenskys**）

这3篇射击类游戏的文章，又让我回忆起了当初被《孤岛危机》的失重关卡给弄得头晕呕吐的感觉。其实射击类游戏无非就是这么一些比如反恐、救援、潜入等等的游戏模式。对于射击游戏，我个人倒是不觉得剧情有多重要——因为射击游戏就是追求一种杀敌的快感而已。（**网友 Prophet**）

林晓： “Valve”这个词留给我的印象就只剩CS了。《孤岛危机》的失重关卡真的这么晕人？那我还是玩玩2D游戏就好。欢迎第一时间将你对本期杂志的感受通过E-mail告诉我们：linxiao@popsoft.com.cn。你也可以在大软地盘（www.popsoft.com.cn/bbs）写下你的想法。登上杂志的快评将获得精美礼品。

Q&A
DR留言板

Q | 看来最近几期的专题，终于决定订阅半年的中旬刊，但是应该怎么订阅？为什么读者服务电话无法打通啊？（**陕西 杜珂**）

A | 是的，最近一直有读者询问类似的问题，在这里一并作出解答。订阅中旬刊可以通过《大众软件》的官方淘宝店（http://popsoft.taobao.com）与店主联系，确定订阅事宜。本刊读者服务部的电话是010-88118588-8000，如果你前一阵无法打通，可能是受到杂志社搬家的影响。另外，有读者反映订阅的杂志没有按时收到的问题，现在同样可以用这个电话咨询读者服务部。

Q | 请问新编辑部附近有什么标志性建筑吗？想抽空过来骚扰一下~（**网友 sand**）

A | 说到新编辑部啊，头顶上的高压线塔就是我们的守护塔！塔南侧就是一座据说有猞猁的小山。编辑部的地址是北京市海淀区阜石路68号院（不知道为什么总是有快递员找不到，门口这么大个“大众软件杂志社”的牌子哦）



这就是传说中的编辑部守护塔，没准哪天暴雨就掉火球哟。
摄影：风行水

Q | 现在看每期中旬刊最大的乐趣就在于……看尾页的责编手记和下方的责编大家谈……有点过于八卦杂志社的种种种种了啊。（**软粉 lxx17886**）

A | 编辑部的八卦是说不完的。责编就是个人见人欺……哦不，人见人爱的角色。因为责编就是各种八卦的来源之一。欢迎随时留意“责编手记”以及“责编大家谈”。

Q | 每次看完“责编手记”，我都会把它脑补成一个完整的故事。内容当然是各种恶趣味的YY，比如说小白被迫下岗那个段子……（**软粉 feelbetter**）

A | 真相永远在我们不知道的地方……小白也永远是我们的朋友。虽然编辑部搬了家，不过八卦可没减少。今后的“责编手记”以及“责编大家谈”会有更多有图有真相的报道哟。啊对对，赶紧翻到下一页看看吧，这次的爆料各位满意么？

Q | 快要中考了，中考过后就是一段愉快的假期。我准备打两个月的工，然后把家里的17寸显示器和GT430换掉。显示器就换成千元以下的19寸宽屏，七彩虹GT430换成七彩虹GT440。我对于游戏也没有什么太高的需求，不知道各位有没有更好的意见？（**软粉 626090142**）

A | 从GT430换成GT440，这跟没换似乎没太大区别。不知道你的预算会是多少？另外，更换显卡需要考虑供电是否能够保证，否则可能还需要更换电源。至于显示器，如果显卡性能不够强劲，那么高分辨率下游戏的流畅度会有所降低。在资金允许的情况下还是尽量选择GTX级别的显卡搭配高分辨率显示器来玩游戏吧。

Q | 今年暑假，最令人关注的国产游戏就是《仙剑奇侠传五》啦！记得去年“大软”报道《古剑奇谭》有很大的动作，请问这个暑假可以期待些什么呢？（**网友 Cloud**）

A | 谢谢你的关心，今年《大众软件》仍旧会像去年一样，与发行商合作推出《仙剑奇侠传五》的特别收藏版光盘，作为给杂志读者的一个特别礼物。此外，我们的“仙五”报道也已经正式启动了，如果你留意7月上的杂志报道，就会发现这个变化的。



“仙五”当然是这个暑假最热闹的话题了

Q | 请问小编们怎么很少在新浪微博活动啊？等一次更新要好久。（**网友 iPoP**）

A | 呵呵，这是个好问题。但相信从这个月开始你会看到一些变化的，特别是关于“仙剑”的话题就很热闹嘛！而且怎么说呢，以前没有加V的小编们，你敢和他们聊么，嘿嘿。请记住我们新浪和腾讯微博的地址：http://weibo.com/popsoft以及http://t.qq.com/popsoft。

编辑部的故事
外两则

■本刊非八卦记者 Merlinpinkstaff

动笔写下本页标题前，正不知本期的编辑部八卦写些什么是好。去软盘里转了一圈，恰好看到讨论，有人说什么“看中旬刊的最大乐趣就是看编辑部的故事和责编大家谈”。好呀！来来来，今天小小地满足一下大家……



此图代表了出片夜一位绝望的美编MM的心声。因为……晚上9点以后编辑部门口就没公交车了，但这时某小编的改错进度可不太乐观哟。他忍不住占据了美编姐姐的工位，自己动手改了起来，而闲来无事的美编姐姐则如实将这个场景描摹下来。请注意一些关键词：“大骗子啊……”“21：00走不了了……”以及落泪的哭脸，以及马上要爬上椅子的大虫子。哦对了，其实没那么写实，比如插了人家一身的箭头，那自然是脑补的……





5月底，在烦躁的搬家季结束后，编辑部组织了一次令人难忘的春游。关于这次春游里发生的一些事，因为刊登上半年目录的缘故，上下刊的好同事们还没来得及爆料。但我可以负责任地说，他们不管说了些什么，都不是真的！特别是关于Merlinpinkstaff将大半个编辑部领上了绝路，暴露了他敌刊卧底身份什么的，绝对都是谣言。我们显然应该从更高的格调来报道此次春游嘛，请看我抓拍的一些瞬间……



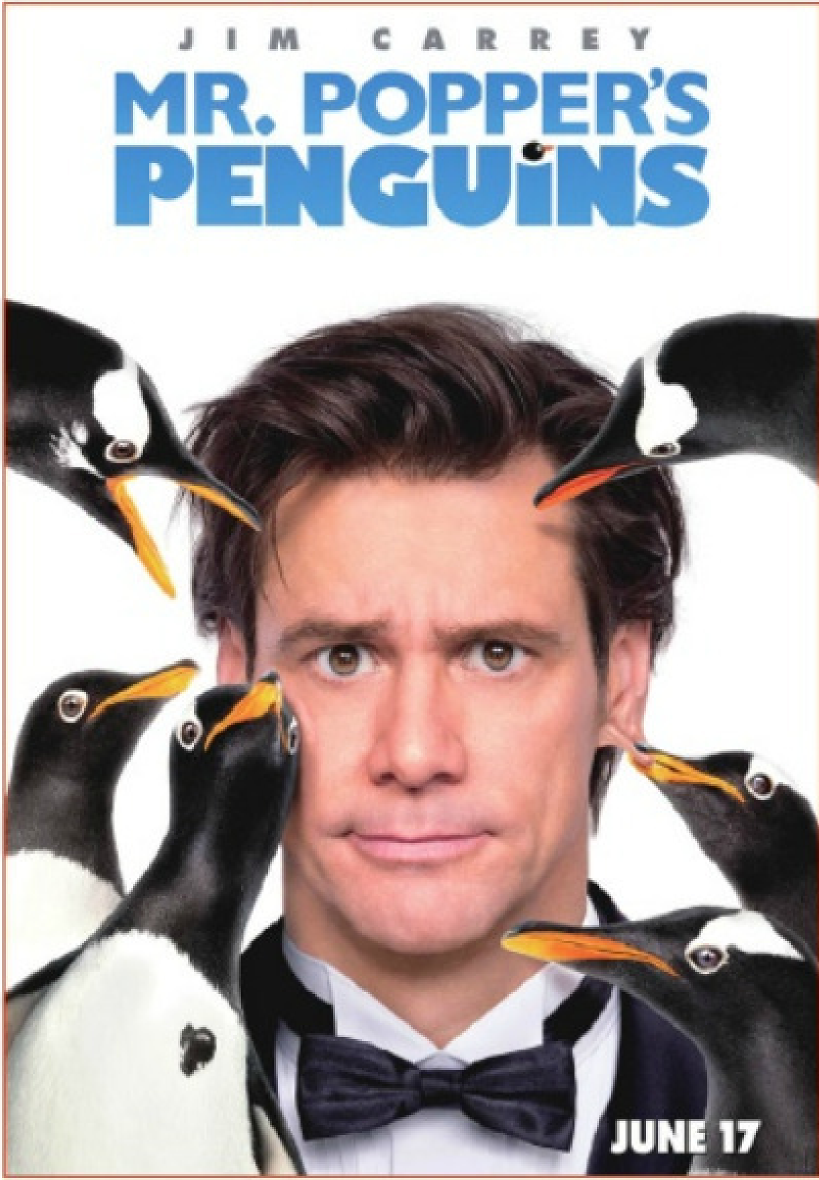


1.我们的朋友生铁老爷。生铁老爷良好的镜头感成就了这幅伟大的作品，广角的畸变又真实地反映了他的内心。生铁并不是喜欢时常陷入沉思，虽然他说话的语气总是那么低沉。
2.我们的朋友8神经。8神经因为忙于某国产游戏的报道计划已经很久没有跟我说话了。他操劳的时候喜欢这样眉头紧锁，非常男人。当然吸烟是不好的，我在这一部分上打了码……
3.我们的朋友风行水。风行水是个良好的团队组织者，总在我们爬山走上绝路时鼓励大家积极求生，爬到景区终点时还为我们不停照相。他的相机效果很好，只是不能更换镜头。
4.我们的朋友蓝星老爷。蓝星老爷是狂热的历史爱好者，并且联系实际活学活用。是他首先指出我将大家引上了绝路，并在绝路尽头的一块巨石上镌刻了“落虾坡”3字，以示诅咒。

波普先生的企鹅
Mr. Popper's Penguins

金·凯瑞终于下决心不拍惊悚，不玩另类，老实地重回主流家庭喜剧的怀抱。这次他要和憨态可掬的企鹅共演对手戏。

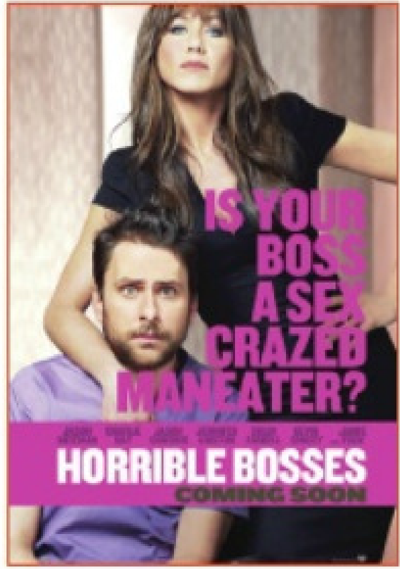
本片根据1938年出版的同名儿童小说改编，这本名为《波普先生的企鹅》的读物在美国是家喻户晓的知名作品，小说塑造了在经济大萧条的1930年代里，一个叫做波普的油漆匠的故事。波普生活在一个叫做固水镇（Stillwater）地方，他幻想自己有一天可以周游世界，并得到了自己的偶像——一位探险家送的企鹅。后来企鹅因为孤独而日益消瘦，波普向水族馆求救。水族馆回信说，他们仅有的一只雌企鹅也有相同的症状，随后便把那只企鹅也寄给了波普。两只企鹅在一起如胶似漆，很快便生下了十只小企鹅。为了养活这些小动物，波普把它们带到了纽约去表演，结果阴差阳错之下，波普成了罪人。为了



能让企鹅健康地生活下去，他不得已带着自己的“家人”踏上了前往北极放生企鹅的“探险之旅”。时至今日，《波普先生的企鹅》还是美国2、3、4年级的小学生的课外推荐读物。

熟悉历史的读者会注意到，这是带有明显“美国梦”特色的主题。所以，要把这么一个故事搬上现代的银幕，希望能得到良好的反响和票房，只有对小说进行大刀阔斧的改编才行。影片突出了主角的个人特色，对剧本和原著的故事进行了大量的修改，并加入了大量笑料和诸多与时俱进的元素，如金融危机，被事业与生活折磨得有些神经质的人。

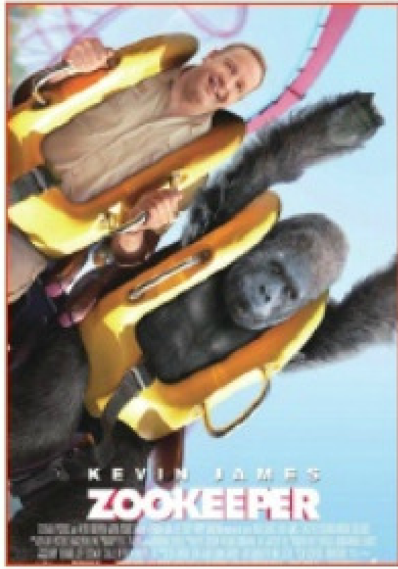
影片中的企鹅是一大看点，憨态可掬的企鹅卖萌不止。影片使用了真的巴布亚企鹅和CG动画结合的方式拍摄，以达到最好的演出效果。



恶老板
Horrible Bosses

诸位职场不如意、屡受老板欺压的小职员们出气的时刻到了！如果你一忍再忍而终不能忍，不妨来看看本片，让你的怨气随着笑声消散。有这么三个倒霉蛋小职员好友，下班之后三人坐在酒馆中互相抱怨老板，发现生活简直是暗无天日。不是一毛不拔，就是神经兮兮，这还不算最严重，有一个老女人居然还有严重的色情狂倾向，并且不分场合没事就挑逗男下属。他们得出结论：自己的种种不如意都归罪于苛刻的老板。于是他们决定互相帮助，杀掉对方的老板。为此，他们制定了一个杀掉对方老板的周密计划……导演塞斯·戈登拍摄过《办公室》和《公园与游憩》两部主打“办公室政治学”的情景喜剧，对这一题材可谓驾轻就熟，笑料方面应该是足够的。

观影警告：专业演员，切勿模仿。



动物园看守
The Zookeeper

今年初凭借票房黑马《商场保安》（Paul Blart: Mall Cop）取得事业突破的凯文·詹姆斯（Kevin James）又要去当“动物园看守”了，这次他给自己找了一群明星动物朋友。

在富兰克林公园动物园，一群动物们都很爱他们好心的饲养员Griffin Keyes，但他们发现他和狮子在一起比跟姑娘在一起相处融洽。Griffin觉得他找到人生另一半的唯一机会就是另找一个体面的工作，此时动物们都很伤心，他们决定向Griffin展示他们的秘密：他们能说人话！为了Griffin不要离开，他们当上了他的求爱老师，可惜是以动物的方式……

靠着凯文·詹姆斯在圈中的人脉，不少明星都放低身价为动物配音，史泰龙（Sylvester Stallone）以及亚当·桑德勒（Adam Sandler）纷纷献艺。



拿出男子气概吧仓田君
オトコを見せてよ倉田くん!

三角恋爱什么的在二次元世界里并不少见，如果说后宫是欢乐的聚集地，那么三角恋、劈腿之类的就是危险的隐患吗?其实三角恋也可以非常的喜剧，获得过MF文库J第五回轻小说新人奖的小说家齐藤真也创作的人气轻小说《拿出男子气概吧仓田君!》决定将于6月24日发售DramaCD（广播剧）。这部作品讲述了普通的高二男生仓田优树，某日去爱衣好友的小夜家探访，无意间发现小夜一个巨大的秘密，为了不被小夜干掉，优树与其签订了婚约。但在第二天，优树又发现了青梅竹马爱衣的秘密，于是劈腿就这样开始了。是罪还是浪漫？禁断的爱情喜剧就此开始。这次DramaCD出演的声优从阵势上来看是非常不错了。给力的剧情加上华丽的声优阵容，这部DramaCD一定会非常值得让人去期待！

考试过关的艺术

The Art of Getting By



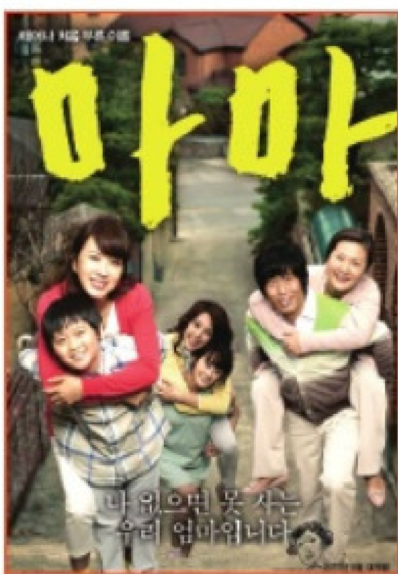
我们都有过学生时代，学生时代尖子生毕竟属于少数，或许你很聪明，就是不愿意把精力投入到无聊的课本中去。我们也有过青涩时代，有过一段不成熟的感情，最终毕业在即，面临表白与考试的双重压力。《考试过关的艺术》便讲了一个相同的故事——

乔治是个聪明的男孩子，十几岁的他觉得生活似乎寥无新意，课堂、老师、同学更是无聊透顶。他有一手绘画的绝活，总是在课堂上涂涂画画。他从来没有做过作业，也没有认真听讲。哪怕是在自己最擅长的绘画课上，他也不按常理出牌。

后来，他的生活中闯进了一个漂亮的女生——萨莉。萨莉在学校里是一个万人迷，但是她的内心却很忧伤很悲哀，经常45度仰望天空，泪流满面。两个人都觉得世间百无聊赖，所以一见如故，情投意合。乔治和萨莉的爱情发展得很快，可爱情来得快，消逝得也很快。乔治已经高年级了，他面临着毕业的问题。多年以来对课业的忽视让他尝到了苦头。随着毕业问题的临近，乔治和萨莉的关系渐渐疏远。

乔治有个精神导师，叫做达斯汀。他是成功的艺术家，今年只有25岁。在达斯汀的建议和鼓励下，乔治勇敢地向萨莉表白，找回了爱情，重新拾起了自己遗漏的功课，并第一次地勇敢地面对自己的人生和未来……

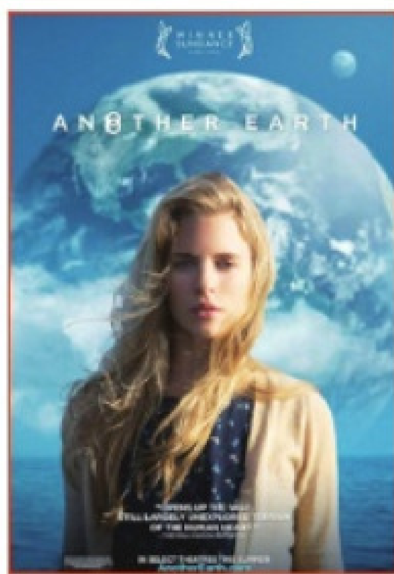
剧情方面比较简单，主要是看演技了——主演弗莱迪·海默（Freddie Highmore）在这方面绝对让人放心，虽然只有19岁，标准的90后，可拍过不下20部电影，2008年在《奇幻精灵事件簿》中分饰两角，扮演一对性格相反的孪生兄弟的高难度演出，表演十分出色。P



妈妈

Mama

本片属于韩片中的特殊类型——妈妈戏，以当前较流行的“分段式”讲述了三对母子（女）的动人故事。第一段故事中，小主人公不幸患病，无法自如行动，单亲母亲竭尽全力捍卫孩子喜好，希望在自己有生之年带给他幸福。第二段故事刻画了一对冤家母女，女儿具有母亲的声乐天赋，却得不到母亲的首肯，怒气在积聚。在女儿看来，母亲是仇恨对象，但血浓于水，始终无法真正怨恨起来。第三段故事的母子关系最为微妙，很多时候像甜蜜的恋人，然而背后却不免心酸，母亲身患癌症，儿子却一直隐瞒自己的真实身份。这场看起来让人啼笑皆非的闹剧其实展现了亲情的最伟大一面——即便是“冤家”一般的母亲、不讲道理的母亲，又或者是总跟在身边寸步不离的母亲，她都是“我”在这个世界上是唯一的母亲。P

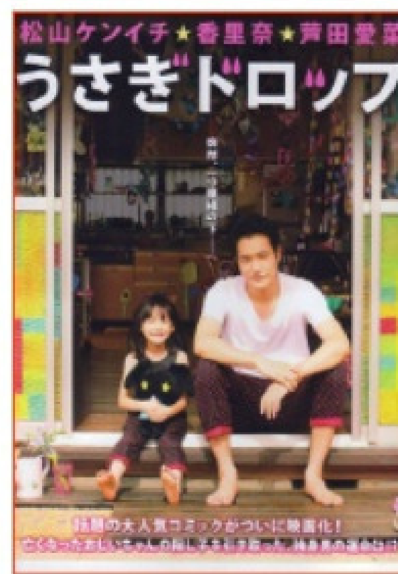


另一个地球

Another Earth

“在宇宙1300亿年的浩瀚历程里，另一个地球被复制了出来，另一个你就在那里，在另一个世界的”你“，是否会过得比你好？面对不可宽恕的错误，你是否会有另一个机会？”

影片的名字听起来一部科幻片或纪录片，实际却是一部文艺片。有一天晚上，人们突然发现太阳系中出现了一颗与地球一模一样的行星，从地球上看上去它就静静地悬停在月球旁边。当人们试图发出信号联系对方时，却发现从对方传来一模一样的回应，整个人类世界都震惊了。受到这一重大发现的影响，许多人的生活发生了改变，其中就包括一位雄心勃勃的学生和一位功成名就的作曲家。影片的整体风格有些像《天兆》，通过表现平凡人物的日常生活，以小见大，让观众更深切感受到“外星”对人们平凡生活的冲击。P



白兔糖

うさぎドロップ

又是一部治愈系动漫，由知名少女漫画家宇仁田由美创作的漫画作品《白兔糖》如今也动画化了。作品主要讲述了外祖父因年老而逝世，而他与神秘看护妇的私生女——鹿贺凛却没人照顾，此时作为男主角的三十岁独身男——河地大吉因看不下去而二话不说主动提出收养凛，就这样没有结过婚的大吉便开始跳级学做“爸爸”。

在这期间大吉付出了不少，例如如何照顾小孩，怎么与孩子相处等等，他甚至放弃了自己的工作，腾出更多的时间来照料小凛。之后两人也开始渐渐相互了解，并互相接纳。总之就是这么一部从大叔与萝莉的物语展开的作品。比较特别的是，动画人物“鹿賀りん”的声优松浦愛弓是一位真正的9岁幼女，Loli控们，你们颤抖了吗？P

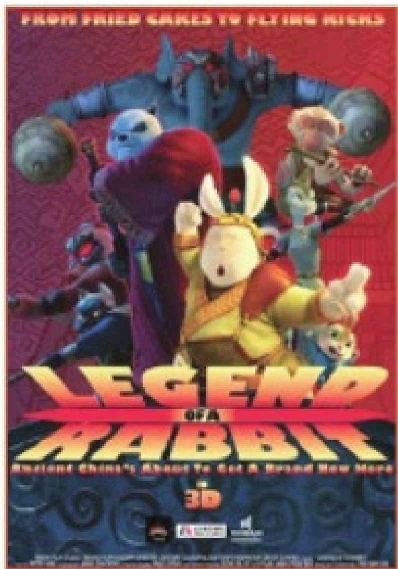
哈利·波特与死亡圣器（下）
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

经过漫长的等待，《哈利·波特》系列电影也终于迎来了尾声，想当年笔者第一次看《哈利·波特与魔法石》的时候还是一名傻乎乎的初中生，一眨眼十几年的光阴就过去了，不免唏嘘。作为系列最终章，《哈利·波特与死亡圣器》也是该系列唯一一部被拍成两部电影的小说，同时第二部也是系列首次以3D和2D的形式同时上映。以往电影受限于时长，往往要略过很多细节描写，像《哈利·波特与火焰杯》原著中的精彩的解密环节，电影就一笔带过，这次分为上下两部，内容充实，一定能让广大Fans大呼过瘾。



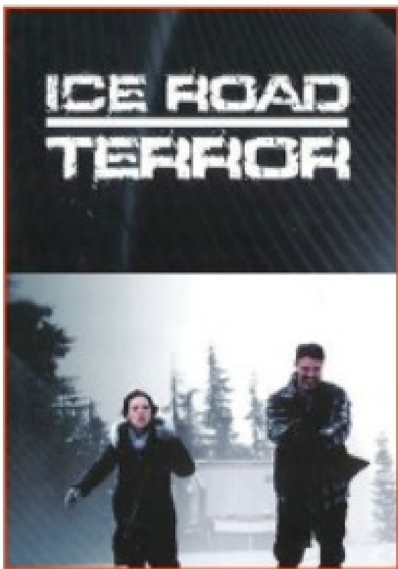
在第二部中，正邪一战将会全面爆发，最引人瞩目就是哈利·波特和伏地魔在霍格沃茨的终极大战。而在整部作品中都让人捉摸不透，亦正亦邪的斯内普教授，也将在这终结篇中揭晓所有隐情——一直以来斯内普反复刁难哈利为哪般？他与哈利的父母又有怎样说不清理还乱的关系？这一切都将真相大白。最终战十分惨烈，不仅以伏地魔为首的食死徒死得七七八八，一些曾经人气颇高的人物也会就此逝去，其中就包括韦斯莱家庭的一份子……19年后，哈利和金妮有了三个孩子，罗恩和赫敏也有两个孩子。两家人在国王十字车站送孩子去霍格华茨学校，在这里他们遇见了不少故人。最终，哈利摸着前额上的闪电形疤痕，19年了，这块疤痕再也没有痛过。一切都好。

笔者曾认为这个系列会烂尾，现在来看，担心纯属多余。魂器这个设定巧妙地前后呼应，无论是作者在创作之初就是这么设想，还是后来打补丁越说越圆，能把故事讲到这种程度已堪称完美。我们现在要做的就是体验电影的视觉盛宴。



兔侠传奇
Legend of A Rabbit

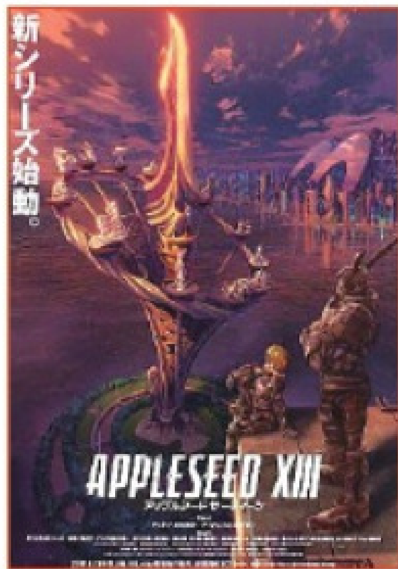
前段时间《功夫熊猫2》在国内上映，创下票房奇迹。期间遭遇到某先锋艺术家的再度死磕，该艺术家当年的“《功夫熊猫》‘盗窃’中国的国宝和功夫”言论一时间传为笑谈，没想到时隔三年仍如此执着。如今号称代表我国动画最高水平的《兔侠传奇》即将上映，同为3D动画，又是主打功夫题材，不知是否会受到这位艺术家的热烈欢迎。《兔侠传奇》投入据称高达1.2亿元，是迄今为止国内投资额最高的动画，讲述了一个关于信守并履行承诺的中华美德故事。据《兔侠传奇》出品人、导演、北京电影学院动画学院院长孙立军介绍：作为国内首部毛发三维动画巨制，画面细腻，动感十足，诙谐幽默，《兔侠传奇》给观众的视觉感觉是非常独特的……可是可是，宣传海报这奇怪的既视感是怎么回事啊？



冰路恐兽
Ice Road Terror

美国科幻频道最近一直没什么精彩的怪兽电影，就偶尔有几部小成本电影，评分也极低。好在目前我们很快就能体验到《冰路恐兽》带来的恐惧了。这部电影将在6月11日开始登录美国人民的电视。本片导演(Terry Ingram)在国内可能没多少知名度，但提起90年代末期国内引进的《泰星来客》，相信喜欢科幻的影迷们一定不会陌生。

从公布的一些片段来看，一开始就有从地心冲出的科莫多龙将人类撕成碎片的场面，这些怪兽们像拍西瓜一样蹂躏着可怜的人类。另一个片段展示：在一个小雪屋里，一个老头儿被一只大蜥蜴吞进了肚子里。导演与编剧声称这些怪物的灵感来自于《冰路行车》（Ice Road Truckers）。在炎炎暑期，相信这部影片会带给你汗毛倒竖的清凉。



苹果核战记XIII
アップルシードXIII

虽然名字相同，但此次动画并非此前两部电影的续集，而是全新制作独立成片。本作是由士郎正宗所作的科幻漫画，故事发生在第五次世界大战后，角色设定方面参考了希腊神话。从画面来看倒是和之前的电影风格保持一致，与好莱坞传统3D动画则差异巨大，算得上自成一派。笔者没记错的话，这种画面渲染应该是通过一种叫做“影描”的技术实现的，即将部分真人表演的影像，转换为动画画面。基本上，此前电影版中所有人物（常态下的）肢体运动与表情，全部是有真人表演素材的。在后期制作时，通过特殊软件将原始真人素材中的关键轮廓，调制成制作者想要的动画风格。当然这个属于个人推测，过了这么几年，技术方面应该会有所进步。不过对于宅男们来说，这些都不重要，有平野绫就够了。

■写在前面

本期的重头推荐文章，自然是“国产原创桌游展示”这一篇。从国产原创桌游出现至今，我们已经4次做了这样的展示，总共介绍了20款左右的国产原创桌游。只要有好的原创桌游，我们也会一直介绍下去。

就目前来看，桌游开发者都比较重视自己游戏的推广，游戏从创意到材质、从说明书编写到网站同步支持，都表现出不错的水准。相对薄弱的环节，首先是游戏包装盒的设计，一是要美观和结实并重，容积上也必须仔细考虑，桌游零碎的小部件多，别拆开了放不回去才好。其次是对桌游设计师的宣传，虽然大多数的桌游说明书上都会注明设计师，而且目前国内设计师普遍名气有限，但这不是不宣传的理由，从长远发展的眼光考虑，一个知名设计师就是业界的一面旗帜，而未来的中国桌游市场，需要这样的旗帜。

本次介绍的国外精品桌游是《阿罗莎酒店谋杀案》，这款桌游有点儿意思，创意不错，是去年Essen展会游戏中的热点之一。这款游戏使用了一个正方体的盒子，大约是15厘米见方，比礼物陷阱的盒子稍微小了一点，打开后，里面是一盒套一盒的楼层，每个楼层的盒子是用纸壳本做的，这让我们不免有点失望，因为游戏需要将盒子堆叠起来，形成一个大厦的样子，这个“大厦”你如果看产品图，会觉得很宏伟的样子，但实际上感觉很一般，而纸壳板堆叠起来后不是很稳，游戏中又有要翻开某层大厦检查的设定，让楼体不稳的毛病更加凸显。我个人觉得出版方如果能推出个精装版，把楼体的材质从纸壳板变成木质的，感觉可能好很多。

本期的“德国年度游戏大奖演义”，讲述的是2006~2007年的评奖情况，既说是评奖，其实就总会有两个先天不足，一个是评选的结果会带有比较鲜明的个人色彩或者倾向性，比如SDJ评委一直坚持家庭游戏为主导的评选标准，使得策略类桌游明显吃亏；另一个不足则在于这种按年度的评奖，经常会遇到某一年好游戏扎堆儿，让评委挑花了眼，到了下一年，就只能矬子里拔将军，这确实也会让人哭笑不得。好在时间可以检验很多东西，而SDJ的评选结果，基本上也能通过时间的检验。

本期的魔兽卡牌内容，讲的是“魔兽卡牌亚太冠军赛暨暗月马戏团·深圳综述”，看了这篇文章，小编真的有些羡慕魔兽卡牌的玩家了，卡牌客和新锐地带，花这么大的力气在国内举办各种活动，令人钦佩。如果“世界冠军赛”真的能在中国举行，小编定会到现场看看，感受一下这热烈的气氛。P

阿罗莎酒店谋杀案

●游戏名称：Mord im Arosa ●中文名称：阿罗莎酒店谋杀案 ●游戏人数：2~6人 ●设计者：Alessandro Zucchini ●出版公司：Zoch Verlag ●出版时间：2010年



在去年的Essen展会专题中，我们曾经简单介绍过这款游戏，它以非常独特的游戏方式，吸引了来自四面八方的桌游玩家，在上个月，这款游戏终于漂洋过海，而我们当然是第一时间就开盒体验了一下。

按要求码好大厦后，每人拿一种颜色的木头块，剩了2个红色的木头块，这两个块代表案发地。游戏一开始，将两个红色木块，和每个玩家的两个木块，都从顶端的开口（游戏中叫做烟囱）扔进去，每个楼层盒都有同样大小的开口，也就是说，从最上面扔进去的木头块很可能停在某一层，或者直接倒地。

游戏分成两个阶段，第一个阶段是寻找案发地，玩家轮流可以用手掀开大厦的某一层，记住要平稳的轻轻的打开，不要影响上半部分和下半部分内的木块，如果这一层没有红色的木块，说明玩家找错了，玩家要将这层里的块都拿出来，然后合好大厦，将这些块扔回去，再扔一个自己的木块以作惩罚；如果这层有红块，则说明玩家成功发现一个案发地（如果恰巧这层有两个红块，则案发地只有这一层），玩家将红块拿出，放在图版上对应的层上，代表那一层就是案发地，如果这层同时还有玩家的块，则玩家将成为嫌疑犯，有谁的，有几个，按颜色和数量从相应玩家的剩余块中拿出，放到图版上的这一层上，如果有当前玩家自己的，则不会放，之后将这层内的玩家块重新从顶层烟囱扔回去。

当两个红块都找出来后，游戏进入第二阶段，猜疑与抹除，进入这个阶段后，到玩家回合时，玩家要选择执行猜疑行动或是抹除行动，猜疑行动就是增加别的玩家的嫌疑度，玩家首先要选择猜疑谁，可以是多个人，然后掀开任意一层，如果猜疑的正确，有几个被猜疑人的木块，被猜疑者就要从手里拿几个放到图版上相应的层上，如果当前玩家猜疑错了，错几个人就要扔进去自己的几个木块，而这层内的木块也都拿出来重新扔进去。抹除行动是可以讲自己的木块从大厦中拿出来，玩家首先宣布抹除自己，然后掀开某一层，



如果有自己的木块，则可以都拿出来，然后把其他块扔回去，如果没自己的块，其他的还是扔回去，但还要再扔一个自己的。如此重复，直到有玩家有十个木块在图板上，或者某个玩家手中木块都用完，则游戏结束。开始计算玩家的嫌疑度，玩家每个跟红块同层的块算3，跟红块邻近层的算2，其他层的算1，总数最高的玩家就是凶手！总数最低的则是胜利者。P

国产原创桌游展示

■策划 本刊编辑部

开发一款桌游，是不是很难？很多接触了桌游一段时间的朋友这样问我。他们中的一部分人这么问，仅仅是出于猎奇心理，还有一部分是玩过一定数量的桌游，自己觉得心里也有了一点儿桌游的创意和构思，想把这些想法实体化。

小编我不知该怎么回答，其实我自己也有一些零散的桌游创意，但在试图使这些创意实物化时，却发现这个过程极其艰难，会碰到之前不曾设想过的困难。我只能对那些尝试推出自己桌游的朋友说——首先要有爱，你必须喜欢桌游，才会有持续不断的灵感和创作动力；其次要能坚持，没有什么事情会是一帆风顺的，坚持虽不一定能成功，但放弃就一定会失败；第三，不要指望一款桌游就能给你带来巨大的声望和金钱，事实上，就世界范围而论，大多数桌游的发行量不过千，它们只是爱好者们展示自己的舞台。

讲上面这些话，只是想说明，能推出一款自己设计的桌游，是件很了不起的事情，每一款国产原创桌游，都是一个值得尊重的存在，尤其在目前国内桌游市场刚刚起步的阶段。期待有更多更好的国产原创桌游出现。

本次展示游戏


鬼戏



死亡前线——血色欧洲



魔法英雄——石泣


战国策三十六计

鬼戏

●出版方：广州趣蒙动漫科技有限公司 ●官方网站：http://gx.qmond.me ●零售价：88元

这是一款以神鬼文化为背景的游戏，道教是土生土长的本土宗教，可以修炼道术、请神驱鬼、救世救民。在这款游戏中，驱鬼成为重要的游戏内容，而在游戏中道教被分为天师道和太平道两个分支，在加上邪道，构成了一个对抗的小环境。

《鬼戏》的画风非常出色，美工一流，材质方面来讲，无论是盒子、卡牌质量、规则书、指示物，做的都不错，整体质量值得赞许，极具收藏价值。

我们在拿到样品后，打开包装，并没有急着看说明书或者马上开始游戏，而是把各种鬼牌从头到尾仔细看过一遍，然后是上网去找找这些稀奇古怪的鬼都是什么出身来历（可惜有很多没查到）。桌游，当然它首先是一种游戏，但同时也该具有可欣赏性和收藏性，这一点上《鬼戏》确实表现不错。

另一方面，《鬼戏》在玩法上也有相当创新，没有走时下流行的“杀杀杀”的卡牌对战路线，而是将投票机制和三方对抗相结合。很好地解决了多人游戏环境的构架问题。

在游戏开始前，玩家先抽取身份，身份分成天师道、太平道和邪道，邪道又分众和王，在游戏一开始是没有鬼王的，然后抽一张人物牌，人物可以提供特殊能力，随着游戏的进行，还可以获得更多能力。游戏开始后玩家轮流行动，行动分成白天和黑天两个阶段，白天玩家可以拿道具牌，拿灵力指示物，装备法器，使用道术等等。到了夜晚，首先是鬼魂出没，玩家要从鬼魂牌中翻开一张牌，如果是事件，则触发一个事件，如果是鬼牌，则要按鬼牌上的规则，附身到一位玩家身上。

然后玩家可以主持驱鬼，指定一张在场的鬼牌，所有玩家共同驱鬼。驱鬼使用道具牌，牌的正面除了功能外，还分红蓝两种底色，而鬼也有颜色，同时要求一定数量和颜色的牌，才能驱鬼成功。所有玩家出的道具牌，需要颜色的牌总数减去相反颜色的牌总数的数值，大于或等于鬼牌上的数值，则驱鬼成功。驱鬼成功的玩家可以获得这张鬼牌，一是提高自己人物等级，二是最后可以用来算分。



在驱鬼出牌时，主持者还可以质疑别的玩家出的牌，因为可能有玩家出反颜色的牌来影响驱鬼，但是如果质疑失败（该玩家出的都是需要的颜色的牌），那么直接算这次驱鬼失败。

在游戏进行中，如果玩家被三个鬼附身，则这个玩家会变成鬼王，鬼王会拥有自己特殊的获胜条件，而其他玩家要以杀死鬼王为目的来结束游戏，游戏结束时，要按一方玩家的驱鬼总分数

来判断胜负。而如果鬼牌堆翻完，游戏也会强制结束，然后计算分数。

整体来说，试玩的体验还是非常理想的，游戏中包含隐藏身份、找到队友、达成目标等内容，机制上也清晰明快，不会有很长的空闲时间，各种道术、法器、人物技能、小鬼效果，也都设计的比较合理。

死亡前线——血色欧洲

●发行方：北京幻象之门文化传播有限公司 ●官方网站：http://www.blackgategames.cn/ ●零售价：159元

《死亡前线——血色欧洲》（以下简称血色欧洲）是一款以火力组为基本战斗单位的战术模拟对抗游戏。游戏的大背景是二战诺曼底登陆后的欧洲战场，玩家在游戏中分别指挥的是美国机械化步兵连和德国装甲掷弹兵连。就世界范围而论，军迷的数量极其庞大，国内的军迷，数量也不少，但国产的战棋类桌游，数量却极少，“血色欧洲”作为黑门桌游战争首部曲，这似乎意味着我们会有很多后续作品可玩，这确实是很让军迷兴奋的事情。

本游戏是战术模拟游戏，你不是指挥千军万马的大军团从宏观上控制战争，只有一个连的兵力（参战双方共有30个兵种，每方15个双方的建制按照真实的连级部队设置，兵种设置细化到班一级的战斗组，比如：巴祖卡火箭组等等），你怎样在小区域战场上获胜，这才是你要考虑的问题。游戏允许2或4人参加，分别是2人对抗和两组（每组两人）对抗。战场是由6块地形图板拼成，游戏提供了6个任务供玩家练手。

在正式开战之前，建议大家应该仔细地研究一下你手下这个连的配备组成、各兵种的特点和专属技能，还有个战术指令的用法和效果，不要像我们一样，因为急着开打而忽略这些，结果不得不一边打一边手忙脚乱地翻看说明书。

本游戏有两种游戏模式，新兵模式和老兵模式，这实在是很体贴玩家之设计。军迷数量虽多，但层次并不统一，过于复杂的战棋游戏，会让众多入门级军迷望而却步。从我们试玩的情况来看，基本上所有的参与者都能很顺利地进入“新兵模式”并玩得不亦乐乎，但愿意继续深入研究“老兵模式”的却不多，看来游戏的复杂度确实是一个瓶颈，这也和玩家喜爱的游戏类型有关，当然，这也从一个侧面证明了，游戏设计师为游戏准备了两个难度是英明之举。

本游戏的说明书，制作得十分出色，文字和图片配合的非常好，建议大家在游戏前通读一遍，如果是完全没有基础的玩家，更可从中了解很多关于战棋类桌游的入门知识。“部队属性卡”独立于说明书之外，查询起来更是方便，正反两面对应“新兵模式”和“老兵模式”也相当的合理。

游戏自带的6个任务，玩家需要按说明要求拼合6块地形图板，然后参战双方将自己的部队部署在指定区域内，搞清楚自己的获胜条件，就可以开打了。从我们试玩的感觉来看，这6个初始任务设定的都不错，任务类型多变，难度逐步增加，建议大家一个一个的尝试下。



玩家在已完成游戏自带的6个任务后，相信对游戏中的武器、人员、战术指令等都有了相当的了解，此时就可以尝试“自定义”任务。这个游戏的可拓展性不错，地形图板可以比较方便的增加，参展方也可以增加比如英国、苏联、意大利等等（与之同时也就增加了各国家的特色武器装备和战斗人员），官方也承诺尽快推出扩展，这确实是很值得期待的。

魔法英雄——石泣

●发行方：北京欢堂娱乐文化有限公司 ●官方网站：http://www.htgame.net/ ●零售价：标准版58元、精装版158元

这是一款西式魔幻背景下的版图卡牌对战类桌游，说起来有点儿拗口，但游戏机制并不复杂，玩家要做的就是在版图上行进，招募生物、挖掘药草、获取各种宝物，在特定的条件下与其他玩家战斗，战斗则采用简单的卡牌对战机制，玩过万智牌的玩家都可以轻松掌握。战斗也好、探索也好，最终的目的是争夺魔石，这也许就是这款游戏被叫做《魔法英雄——石泣》的原因吧。

游戏的主体大致包括一个游戏场景图板、72张生物卡牌（城堡族、沼泽族、森林族的生物各24个）、27张草药卡牌、45张宝物卡牌和12张神器卡牌。游戏的版图不算大，只有24个地点，其中种族领地12个（3个种族各4个），草药产地4个、特殊地点8个。

游戏中玩家掷两枚骰子轮流前进，到达种族领地就可招募对应种族的生物，到达药草产地则可获得草药，到达特殊地点则执行相应特殊操作。当玩家掷骰子掷出一个6，则被称作“小幸运”，可放弃移动而获得一张宝物牌，如果玩家掷骰子掷出一对，则是“大幸运”，可选择拿取除神器外的任何牌一张。

在玩家相遇后或者是某玩家到达特殊地点“竞技场”时，玩家之间会发生战斗，根据战斗的情况，获胜方会从失败方得到一定数量的魔石，魔石输光就算失败了。

不过，赢光所有对手的魔石，只是达成“全面征服”而已，游戏还允许其他9种不同的胜利方式，都是通过拿到一定组合的神器或者宝物牌来达成的（神器是由多张宝物牌组合而成的），具体的组合不再介绍，说明书上写得很清楚。

试玩后觉得游戏的对抗性和乐趣度都不错，想要获胜的

话，要有相当的策略性和技巧性，要对整个游戏的卡牌组成及场景特点有比较深入的了解，当然运气也必不可少。

游戏的说明书在文字方面表现出了很高的水准，条理清晰、讲解明确，认真阅读说明书后即可顺利游戏，但也许是出于严谨性和全面性的考虑，说明文字略显得不够简明。



游戏允许2～6名玩家参加，但我们试玩后发现，2名玩家对战和6名玩家混战，完全不是一回事，不同的玩家对于游戏的喜好点也不尽相同，好在游戏支持“定制规则”，这是本游戏的一大优点，玩家可以根据游戏参与人数等等因素来自定义自己的游戏规则，开发者欢堂娱乐的官方论坛上也有专门的“规则定制区”，这大大的加强了桌游设计者与玩家的互动。

游戏内容的易拓展性是本游戏的另一大特点，不论是生物牌、药草牌、宝物牌还是神器牌，想增加的话都很容易，对游戏的平衡性也不会有大影响。官方也承诺会尽快推出扩展包，购买精装版的玩家更是可以免费获得所有扩展包。

游戏有自己的故事背景设定小说，说明书的封三只是给出了故事的梗概，看得出这是一部很精彩的小说，期待看到它的全部。

战国策三十六计

●**发行方：**上海善见城文化传播有限公司 ●**官方网站：**www.sj-city.com ●**零售价：**58元

这是一款以中国春秋战国时代为背景的卡牌对战游戏。春秋战国时代实际上有足够深的内涵，人物、故事、计谋、战争，虽然知名度比不上三国时期，但对于桌游来讲，也绝对是一个巨大的素材宝库，可开发的内容很多，而且比三国有新鲜感。本游戏将春秋战国和三十六计结合起来，主要强调的就是战争和计谋。

游戏的包装非常独特，是一个长方形锦盒，这种造型是仿古造型，长方形盒子有点占地方，但古色古香，很有感觉，要是打开盒子里面拿出一卷竹简来，就更有感觉了。盒子内，淡黄色的规则书是折页式的，也很古朴，说明书从文字内容到版式，都表现出不错的水准。

游戏主要以玩家间的战争为主，所有卡牌共分成四类：国卡9张，分别是战国七雄加上吴、越，玩家在游戏开始前抽取一张，代表自己的国家；卿卡18张，为春秋战国时期的一些著名人物，如商鞅、白起、管仲等等，玩家抽取2张，选一张留下，作为自己国家的主将。客卿制是典型的春秋战国特色，知名的历史人物也会增加代入感。策卡分成建筑卡和计策卡，建筑卡可以放在玩家面前的桌上，游戏以玩家建造或摧毁敌方一定数量和种类的建筑物为获胜条件。计策卡是玩家可以使用的计策，设计者将著名的“三十六计”结合游戏做了特定的诠释，以此来主导游戏的走势。兵卡：只有三种：弩、戈和马。兵种之间存在相生相克的关系，除此之外，弩、戈、马每样一张组合成战车，也是不错的设定。



游戏有两个获胜模式：王道或霸道，王道模式以任意一个玩家先建造全套金色建筑物为获胜（邑、城、国都各一个）。霸道以摧毁所以其他玩家的建筑物为获胜。从我们的试玩体验来看，这是一款比较轻松的战争游戏，游戏机制并不复杂，但要想获胜，需要综合考虑的内容很多，善用手中的策卡，还要善用兵种相生相克，当然，掷骰子时也需要相当的运气。游戏支持的玩家对抗模式页很多，并且也支持玩家自定义规则对战。

中国几千年的文明史，留给后辈很多很多的东西。《战国策三十六计》选春秋战国这个点，确实开了个好头，可挖掘的内容很多，受到的限制较少，便于游戏规则的构架和发挥，很容易做出新意。春秋战国的政治、军事框架体系与三十六计也找到了一个不错的结合点，使游戏的对战更加有趣。

从桌游在国内开始流行起，就一直有国产桌游陆续推出，最早出现的一批产品，虽不免有这样那样的不足，但都表现出不错的水准。但紧接着，也出现了一批跟风之作，只是将国外知名桌游简单“汉化”一下。好在这只是个别现象，并且也在很大程度上受到抑制总体看来，陆续推出的新品都具有比较高的“含金量”，这确实是很让人高兴的事情。

本次介绍的四款桌游，都具有各自非常鲜明的特色，《鬼泣》和《战国策三十六计》还具有非常显著的中国特色。从游戏美工方面来讲，也是各有所长。就我们对游戏说明书的评估，从文字方面来看，表现都还不错，以图文并茂等更高的要求来看，也基本上符合要求。

本次我们还对游戏外包装盒、游戏各部件的材质进行了对比评估，总体来说，本次的四款游戏虽然部分产品售价偏高，但都算得物有所值。《魔法英雄——石泣》推出了精、简两个版本，主要差别在于游戏版图和筹码的材质不同。虽说版图游戏没有“板”的感觉有一些遗憾，但考虑到精、简两个版本差价明显，而且简装版也有方便于携带等优点，再考虑一下国内玩家的实际购买力，适当地降低材质水准以达到降低成本和售价的目的，未尝不是一种好的营销方式。

一款游戏玩久了，游戏部件有所磨损，实属正常，《死亡前线——血色欧洲》为玩家尽心尽力，免费发送“易损部件备用包”，这确实是值得赞赏的举动。P



德国年度游戏大奖演义/14

■北京 君子不器

2006年

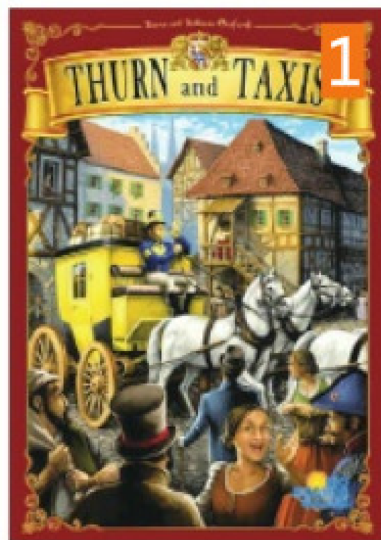
由于SDJ评委一直坚持家庭游戏为主导的评选标准，所以很多被公认的好游戏，或者说高级策略游戏，都与SDJ大奖无缘，这不仅仅是那款游戏的遗憾之处，同时也在一定程度上影响了SDJ的地位和权威性。因此，在2006年，SDJ增加了新的奖项“复杂游戏奖”（Complex Game）和“奇幻游戏”奖（Fantasy Game），获得这两个奖项的游戏分别是《凯吕斯》（caylus）和《卡美洛暗影》（Shadows over Camelot）。这两款游戏都是可以载入史册的经典游戏，而今年正统SDJ的获奖游戏则是被玩家们戏称为“复杂版车票之旅”的《驿站情缘》（Thurn and Taxis）。

Thurn and Taxis是16世纪一个大家族的名字，他是当时欧洲最主要的邮政经营者，业务遍及意大利、德国、法国、西班牙等欧洲主要国家，同时也是邮政编码的创建者，基于邮政行业丰厚的利润以及世代家族成员的经营，这个家族如今在欧洲拥有最多的私人城堡，游戏以这个家族命名，其含义就是玩家要扮演邮政系统的创建者，以德国为背景，在各个小城镇间建立驿站、传递邮件，谁能创建最优质、覆盖面最广的邮政系统，谁就能获得游戏的胜利。

游戏有一张德国东南部Bavaria地区的地图，图板上有22个城镇，分成8个区域，另有66张城镇牌，每个城镇3张，还有20张马车等级牌，共分5个等级，每个等级4张，除此之外，还有四种颜色的木头房子，各个区域的得分块等等。玩家在游戏开始时选择一种颜色的房子，这将代表玩家在哪些城镇建立了驿站。游戏是轮流回合，玩家在自己的回合必须要按顺序做以下行动：拿一张城市牌，出一张城市牌，之后，玩家可以选择关闭或宣布一条驿路。然后是下一个玩家。在上述行动进行时，玩家可以得到一个政府的支持，政府的支持一共有四种：邮政局长（抓牌时多抓一张）、邮递员（出牌时多出一张）、行政官员（将翻开的六张城市牌丢弃，重新翻开六张）、修车工（提高马车等级时可多计算1到2段长度）。玩家在打出城市牌时，要将城市牌放在自己面前，后打出的城市牌要与上一张城市牌在图板上是相邻的城市，如此打下去，形成一条线路，如果玩家在某回合不能打出相邻的城市牌，则将之前所有打出的牌丢弃，下回合重新出牌，如果玩家在打出一个城市牌后，面前的城市牌在三张以上，玩家可以宣布这条路线，成为驿路。并且可以在这条路线中的城镇上放自己颜色的房子（已经有自己房子的城镇不能再放），也就是建造驿站。放完房子后，如果玩家的驿路长度超过之前的长度了，则可以拿取更高级的马车卡，马车卡代表玩家一次走过多远的路（也就是经过了几个城镇），但必须一级一级拿去，既是玩家第一次路线就达到了7个城市的长度，也只能按等级先拿4段的马车卡，马车卡在游戏结束时可以给玩家加分，以自己拥有的最高级为准。

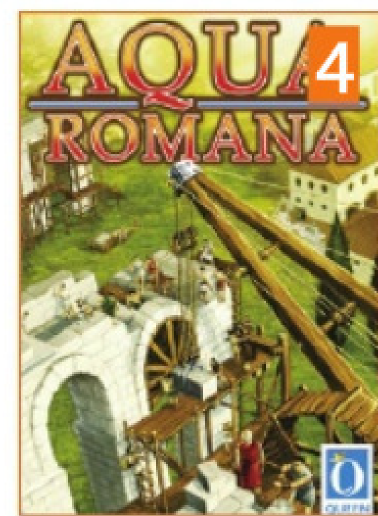
玩家将房子放到图板上，是为了拿区域的分数片，当玩家将固定区域的城镇都放上房子后，就可以拿去对应的分数片，越早拿分越高。这一部分分数是最主要的分数来源。当有玩家用完自己的所有房子，或者拿到最高等级的马车卡后，游戏将结束。玩家将自己得到的分数片加总和，再加上自己最高的马车卡分数，再减去自己剩余房子的数量，就是最后的分数。

奇幻游戏奖和复杂游戏奖则一定要说说，“卡美洛暗影”的背景是欧洲传奇人物亚瑟王的城堡遭受邪恶势力的进攻，玩家们扮演亚瑟王和其手下的骑士要对抗邪恶势力，整个游戏完全包括了亚瑟王的传说故事，有圣杯、圣剑、兰斯洛特铠甲，对狂黑骑士，对抗皮克特人和撒克逊人，屠龙，投石车攻城等等，玩家们忙得不可开交，稍有疏忽就会失败。而且游戏并不是纯合作游戏，在玩家中还有叛徒，这使游戏又增加了一道危险。复杂游戏奖《凯吕斯》也是当之无愧，该游戏属于工人放置类型的游戏，游戏以18世纪法国为背景，法国国王想在边境小镇凯吕斯建造一座城堡，从而稳固边防，而建造城堡需要很多工人以及相关的产业和设施，而玩家也看好此项工程，带着工人来此谋生，进而获得金钱与荣耀。玩家每回合要分配工人去做什么事情，可以帮忙建城堡，可以采集资源，可以建造商业房屋等等，而最终的目的还是荣耀。当然，最后剩余的金钱、资源也是可以换成荣耀的。从一个桌游玩家的角度来看，《凯吕斯》在这一年的提名游戏和入围游戏中，确实是鹤立鸡群的。











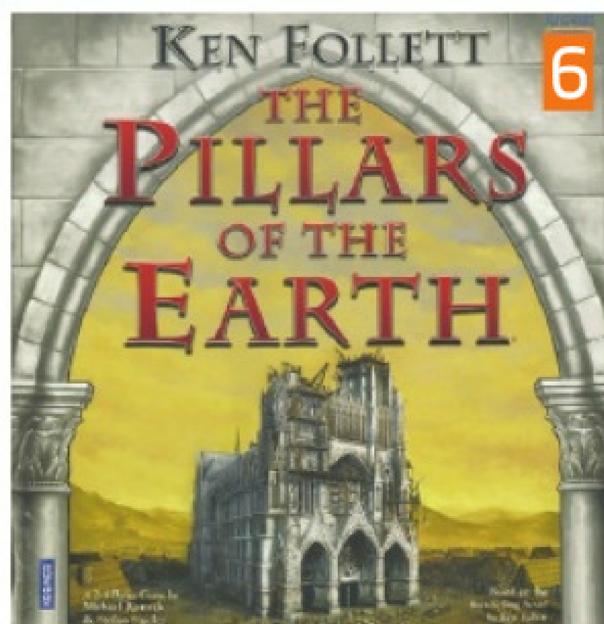
1.2006大奖获得者ThurnandTaxis
2.2006年复杂游戏奖Caylus
3.2006年奇幻游戏奖Shadows over Camelot
4.2006年提名游戏Aqua Romana
5.2006年提名游戏Blue Moon City

2007年

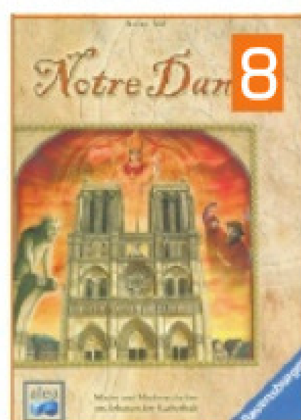
这一年是国内开始全面推广桌游的第一年，上海在这一年出现了全国第一家桌游吧，而我个人的俱乐部也在这一年飞速发展，玩桌游的人开始快速增加。外国桌游开始大批的进入中国，拿SDJ为例，这期的提名和入围游戏总共有17个，我个人拥有和玩过的就有12款之多，提名游戏则是全玩过。2007年对于国内桌游业是非常有意义的一年。

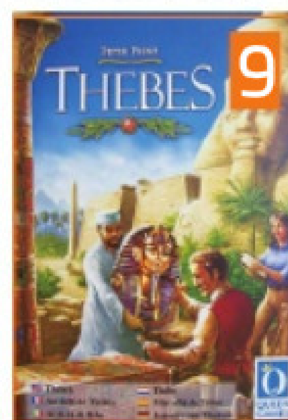
这一年的获奖游戏是《Zooloretto》（中文译为：动物园或动物园大亨），虽然游戏盒子封面是我们人见人爱的大熊猫，但还是不能不吐槽，这款游戏其实是炒冷饭，只不过回锅的时候增加了鱼翅鲍鱼鹿茸人参，但其实，我们吃的还是饭。

这碗饭是什么呢，就是小卡牌游戏《Coloretto》，相信玩家从名字就看出来了吧，没错，etto是作者为这个机制下的游戏气的通用后缀，而这个机制就是，翻开或拿取，coloretto是一款卡牌游戏，玩家在自己的回合要选择翻开一张牌或拿取一行牌，翻开的牌要放在一行上，一行最多三张，行数根据玩家人数决定，而玩家拿取牌是根据自己已经收集的颜色，在游戏结束时，玩家只能选出两种颜色的牌，按张数比例算正分，其他收集到的牌都要按张数比例算负分，简单说就是“成套收集”和“特定收集”。而动物园大亨只是在此基础上，将卡牌变成动物片，将两种正分的颜色变成了3个动物园园区，将各种颜色牌变成了各种动物，同时增加了玩家间的一点点互动（买对方的动物）。总之，游戏从机制上不难，而且轻松有趣，还有各种小动物，十分适合家庭同乐。









6.2007年入围游戏The Pillars of the Earth
7.2007大奖获得者Zooloretto
8.2007年入围游戏Notre Dame
9.2007年提名游戏The Bes

2006

获奖游戏：《Thurn and Taxis》，设计者：Andreas Seyfarth和Karen Seyfarth，游戏类型：手牌管理，网路搭建

提名游戏：《Aqua Romana》，设计者：Martin Schlegel，游戏类型：棋板摆放，网路搭建

提名游戏：《Blue Moon City》，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：区域控制，成套收集，手牌管理

提名游戏：《Just4Fun》，设计者：Jürgen P. Grunau，游戏类型：区域控制，手牌管理

提名游戏：《Buccaneer》，设计者：Stefan Dorra，游戏类型：拍卖赌博，记忆力

奇幻游戏奖：《Shadows over Camelot》，设计者：Serge Laget和Bruno Cathala，游戏类型：半合作，手牌管理

复杂游戏奖：《Caylus》，设计者：William Attia，游戏类型：工人放置，城市建设

入围游戏：《Ausgerechnet Buxtehude》等9款

2007

获奖游戏：《Zooloretto》，设计者：Michael Schacht，游戏类型：成套收集，棋板摆放

提名游戏：《The Thief of Baghdad》，设计者：Thorsten Gimmler，游戏类型：区域移动，手牌管理

提名游戏：《Arkadia》，设计者：Rüdiger Dorn，游戏类型：成套收集，工人放置，棋板摆放

提名游戏：《Jenseits von Theben》，设计者：Peter Prinz，游戏类型：点到点移动，时间点系统

提名游戏：《Yspahan》，设计者：Sébastien Pauchon，游戏类型：扔骰子

入围游戏：《Alchemist》等12款

在这一年的其他提名游戏中，策略游戏不少，《The Thief of Baghdad》是一款扮演盗贼的游戏，这个主题很吸引人，玩家要互相竞争看谁能最先偷到巴格达宫殿里的四件宝贝，总体来说，游戏还是挺好玩的。另一款提名游戏《Jenseits von Theben》是考古题材的游戏，玩家们扮演一位考古学家，可以在欧洲获得古代文化的知识，然后可以前往埃及等地进行考古挖掘，知识越丰富，挖掘的成功率越高，游戏的时间轴系统十分独体，开创了多人游戏的另一种公平机制，而从口袋里摸宝的挖掘方法，也让人悲喜交加，就算是学富五车的考古大家，也可能只摸出一堆沙子，让游戏变的十分欢乐。另两款提名游戏《Arkadia》和《Yspahan》也都是还不错的策略游戏，当年做预测投票时，基本没人看好动物园，如今过了这么多年，逐渐看清了SDJ的评奖风格，也就可以理解了。

这一年的入围游戏，也有很多好游戏，比如《Imperial》《Notre Dame》《The Pillars of the Earth》等等，都是从当初一直流行到现在的。从这几年我们可以看出，无论是什么类型的游戏，评委们都会拿来入围，。另一方面，随着桌游产量的增加，评奖逐渐从无游戏可选，发展到了好游戏太多很纠结。而SDJ对产业发展，并未给予全面的关注，而还是按照旧制只选一个大奖，没有对各类型进行细分，这对那些好游戏确实是不公平的。相反在美国，美国杂志游戏奖是美国较为权威的一个奖项，他们的奖项就分的很细，最佳卡牌游戏奖、最佳家庭游戏奖、最佳历史模拟游戏奖、最佳高级策略游戏奖等等。

魔兽卡牌亚太冠军赛暨暗月马戏团深圳综述

5月13日～15日，暗月马戏团和亚太冠军赛合二为一，在深圳富临大酒店3层华丽举行。新奇的娱乐活动和专业的竞技比赛的相辅相成，这是又一个属于魔兽玩家的节日。走进富临大酒店的大堂，一头威猛强壮的白毛犀牛呼啸而来，“娱乐无穷，宝藏无限”的口号诠释了魔兽卡牌的真谛。五花八门的刮刮卡只是这个游戏的一部分，竞技的快感、收藏的乐趣、真实的友谊才是它的精髓所在。



宽敞明亮的大厅充满了战意，暗月马戏团&亚太冠军赛正式开始！首先进行的是亚太冠军赛，168名牌手同台角逐，为了最后的胜利展开鏖战。请允许我们强调一下最终的冠军的奖励：精美纪念奖杯一个、6000美金、17寸Macbook Pro、64GB iPad、64GB iPod Touch、火箭坐骑刮刮卡、角鹰兽坐骑刮刮卡！



视频直播也如约而至！学院派大师荆牧和资深新人德雅路再度为我们带来“专业与猥琐齐飞、深刻共风骚一色”的解说。

照片里面是大魔王俱乐部的部分成员。大魔王俱乐部从无到有、从小到大，每逢重大比赛&活动总能带来超越过去的亮相，这次不仅吸引了韩国牌手的加盟，而且通过拓展市场，获得了路费和食宿的赞助以及主流媒体的支持，完成了



前所未有的壮举。坦率的承认，魔兽卡牌在国内仍属于小众的游戏，但是大魔王战队仍然通过不断的尝试，终于为深圳之行赢得了赞助。解决了牌手吃住行的问题，创造优异成绩也在情理之中了。而这次参赛的牌手也囊括了中国大陆、中国香港、中国台湾、马来西亚、新加坡和韩国等多个国家和地区。



教学区，平均每10分钟就有一批学生毕业。如果有人手把手的传授，你会发现魔兽卡牌的上手其实并不复杂。牌手有个共同的特点：乐于助人，所以，不用担心你会碰到钉



子，大胆的走出去，表达你想要学习的心意，很快，你就会融入一个充满热情的团体。而与《魔兽世界》有关的活动，COSPLAY当然必不可少。好马配好鞍，好女配好衫！话说还是地球时代的套装看起来舒服，即便放在现实世界也没有违和感。

“幸运大转盘”转到问号的幸运儿会被上墙，他们将在17：00同台PK——使用最公平、最公正、最公开的方式，扔骰子！点数最高的红手牵走一只幽灵虎！第二、三、四名也能分别得到火箭坐骑、公鸡坐骑、战熊坐骑。最终的大抽奖在一片欢声笑语中结束了。





大屏幕正在直播冠军之战，大师之间的巅峰操作屡次激起雷鸣般的欢呼，场面相当热血。最终，神圣之怒不敌死亡之愿，中国香港牌手Lee TungShing（李东成）站在了亚太冠军赛的顶点！这是香港牌手Lee TungShing（李东成）与奖品合影：17寸Macbook Pro、64GB iPad、64GB iPod Touch、火箭坐骑刮刮卡、角鹰兽坐骑刮刮卡——他是个低调的人，还有6000美金就不拿出来晒了。



卡牌客（Cryptozoic）首席销售官John Sepenuk正在进行颁奖致辞，他强调“中国市场的重要程度绝对不亚于美国市场，接下来我们会投入更多的资源。当其接受采访，谈到“什么时候在中国举办世界冠军赛”时，他回答：“今年阿姆斯特丹和明年美国的计划已经确定好了——后年，为什么不呢？”



结束往往意味着开始，暗月马戏团·深圳落下了帷幕，暗月马戏团·上海列入了日程。可以确定，那将是一场规模更大、人气更火、活动更多、奖品更炫的节日，它属于所有的“魔兽玩家”——11月，上海，让我们不见不散。P







成为天才儿童的10种方法

Wunderkind一词出自德语，指的是早慧之人如乔布斯；Enfants Terribles一词出自法语，指的是音乐魔童如莫扎特。其实只要满足下列任一条件，你也能成为这种赢在起跑线上的人哟。



喂喂，你这个十多年都没长大一点点的天才儿童，你到底是什么啊？

■北京 Dawn

No.10 传承

所谓天造之才，那些素质技能就是天赐的，谁有意见？

也许是种性强韧，其父母本就才能卓绝、灵力汹涌，遗传决定论认为优秀基因结合诞生的后辈更有可能成为天才。李逍遥和赵灵儿之女——李忆如小朋友可是正宗的苗疆神祇女娲后裔，天生就有强大灵力，而且潜能尚未完全开发，自小就精通符咒法术的她8岁时就能“江湖中闯名号，从来不用刀”。

冥冥之中，天意谁人能懂?预言之子就并不需要父母皆为人中龙凤，安纳金·天行者小朋友就是其母西米（Shmi）在宇宙原虫作用下怀孕诞生的无父之子，这位英雄母亲还是个可怜的二手奴隶。拜其天生的反应速度和预判力所赐，安纳金是唯一能参加塔图因飞梭大赛并夺冠的人类，还自行组装了一个“能言善道”的礼仪机器人C-3PO。

所以，成为天才儿童的第一种方法是接受命运。

No.9 苦修

“受之天也，如此其贤也，不受之人，且为众人”，说的就是天才缺乏后天的持续训练，也会“伤仲永”啊有木有！上例中的李忆如，父母常年出差，正处花季的她又卷入了与韩仲晰和司徒御雪的情感纠葛，其实力下降到在《仙剑Online》中还得央求玩家帮她打怪。

“谢耳朵”12岁时试图用钛离心机分离放射性同位素，所以，兴趣是最好的老师——之一，野心也是。汤姆·马沃罗·里德尔小朋友是个身世凄楚的孤儿，他在12岁时顺利进入霍格沃茨学院（不是大学），立即如饥似渴地吸收知识，同时极力骗取老师们的好感。汤姆5年级时被选为级长，7年级时被选为男生学生会主席，在校期间还荣获了优秀品德奖、特殊贡献奖等等，他还小试身手，建造密室，圈养蛇怪。

他斩断情丝，放弃体验人生中所有美好的事物。没有人督促他学习，除了野心——为了让“全世界的巫师都害怕提到他的名字”。成为“神秘人”的他最终死于被反弹回来的“阿瓦达索命”咒，就像《轩辕剑叁——云和山的彼端》中的野心家（也是个爱学习的天才儿童）黄雷死于王思月的花瓶（不是折凳）一样。

No.8 受教

又要拿李忆如小朋友做反例了。她的教育仅仅是婶婆的严苛家教。在武学方面，对于擅用灵力的李忆如，“铁掌飞凤”应该也没什么好指教的。导师者，导心也要导学，在“魔兽”世界中，吉安娜·普罗德摩尔在幼年即体现出掌控奥术能量的天赋，她命中注定要成为洛丹伦的英雄，是达拉然的大法师安东尼达斯让这种可能性变成可行性。

《合金装备4》中，Olga的遗孤Sunny（“阳阳”这译名真有爱）被雷电从“爱国者”手中救出，托付给Hal养育，他选对了导师，从而拯救了世界——Hal的祖父参与了曼哈顿计划，父亲Huey是“Peace Walker”开发者之一，他自己负责设计合金装备“Rex”的火力模块，妹妹Emma也是“爱国者”A.I.系统的主工程师，这不是教育环境，这就是成才环境。在Sunny看来，煎蛋比写程序要难，她跟“Otacon”一样啥家务活都不会，但却是她挖掘并编写了摧毁“爱国者”的Foxalive病毒。

No.7 求生

“那些没能杀死你的，会让你变成怪物”。纸上得来终觉浅，命悬一线的丛林般的生活才能让人受益最多。《质量效应2》中的妖童杰克就有着竞技场式的悲惨童年。《星际争霸》中，“幽灵”（Ghost）不仅是指特殊兵种，更是指代人类物理状态及灵能进化的最高程度，天生就灵能充沛的婴儿出生后9个月内就会被军方作为预备役特工登记接管，然后从摇篮开始，对其展开魔鬼式训练，另外，神经抑制剂植入手术的死亡率也同样惊人。

古希腊城邦斯巴达是活脱脱的“军营”。从降生开始。斯巴达人就要接受生存考验，如果长老检查认为体质不够格，婴儿就要被抛到野外的弃婴场；母亲用烈酒给婴儿洗浴，如果他抽风或者晕厥，就任其昏迷乃至死亡。如此手段培养出来的斯巴达战神，古有奎托斯，今有士官长。前者蛮横残暴，使万民恐惧臣服，后者宅心仁厚，受万人敬仰期盼，因为古代斯巴达是唾弃文化教育的。

No.6 长寿

世界不是你的敌人，时间才是。人生一大不幸就是我们无法继承上辈子的存档（如果有的话）。并且，即使这辈子是天才，难保Restart后能再次降生为天才。

若是能长生不灭驻颜不老，始终保持着小孩的样貌，然后一直学习，总会有人将你误认为天才儿童的。趁着年幼，带着大蒜和银质十字架，把身边的吸血鬼揪出来，请他/她轻轻来一发吸血鬼之吻，你就能像《夜访吸血鬼》中的克劳迪娅一样，永远是个娃娃身了。

你也可以向天空虔诚祈愿，看哪位无聊的神明会让你带着记忆无限轮回重生。就像《塞尔达传说》系列中的幸运儿林克，他被赛尔达公主和诸位贤者认定为海拉尔大陆的救世主，在他战胜魔王后，作为对其逝去青春的补偿，他们又将林克拽回魔王诞生前的年代（这真是幸运吗？！），Fight never changes.











（左上图）枭雄与英雄不过是道德上的划分，他们都有一个共同点，就是早早规划人生，求知若渴，对理想不抛弃不放弃
（左下图）斯巴达男孩到12岁时就要被编入少年队，训练更加严酷，不许穿鞋，无论冬夏只披一件袍子，而一年四季、上天入地都光着膀子的人，被称为“战神”……
（右上图）小阳阳快长大，人生不只是写代码
（右下图）Wise men say, only fools rush in. 少女李忆如的战力已大不如前，难怪人说爱情难免令人愚钝

如此反复，这个看似10岁小孩的躯壳里装载着一颗老成的心和极其丰富的战斗经验。魔王们，别惹小孩。

No.5 改造

据研究，极有可能是基因排列失常造就了天才儿童，不过这种缺陷也可能诱发他们在精神方面的隐疾，法国精神病专家Eric Bui就尖锐地指出，安纳金·天行者有严重的“边缘人格障碍”（BPD）。

如果有一天，基因定制技术足够先进，可以将这种基因排列紊乱的负面影响降至最低，或者找到另一种基因排列方式，让后代IQ和EQ暴涨，人格也健康完整，那样你就很容易成为天才儿童，和其他同龄人一样。

麻烦的是，迄今为止，还未发现从诞生于实验室的持和平主义理念的天才儿童（洛克人和阿童木不算）。在《生化危机——代号维罗妮卡》中，艾丽丝亚（Alexia Ashford）就是一个趋近完美的人造天才儿童，童年时就有高达200以上的智商，从小就开始思索人类与宇宙的关系之类的终极命题。她的最终答案是，用“T-维罗妮卡”病毒完成自身进化，再建立“蚁巢般的生态系”，统御人类，共同进化。

No.4 异族

非我族类，生物的多样性和偶然性使得宇宙中至少有一个种族有着类似人类的外观，体能素质或精神力却远超我们之上。例如Kal-El，母星克里普顿（Kryptn）毁灭之前，襁褓之中的他被父母送入救生艇，迫降在美国堪萨斯州斯莫尔镇（Smallville）肯特农场。就好比降级到意乙的尤文图斯，周围人都是些凡胎肉体，他被誉为“钢铁之子”。他也有许多平行世界的兄弟，例如在30号地球（Earth-30）上，那位同学的救生艇降落在乌克兰而不是美国，他在集体农庄里长大，于是我们拥有了一位得到斯大林信任、后来成为苏联领袖的超人。

后天的自我异化也可一试，大风险大回报。并非来自利维亚的杰洛特出生后不久就被生母带至猎魔人的大本营——凯尔·莫罕要塞（Kaer Mor-hen，“古海要塞”）。10岁时，他挺过了存活率仅为40%的“青荇试炼”（Trial of the Grasses），即用炼金制剂催化身体完成变异，提高神经敏感性。“他大声嚎叫，手抓挠着急促起伏的胸膛，湿黏的皮肤和头发一样开始变白，散发出恶臭”，挣扎了两天，他昏迷了过去，待到第7天，“他睁开瞳孔变得尖锐的双眼，用吸血鬼才有的眼睛打量着这个世界”。

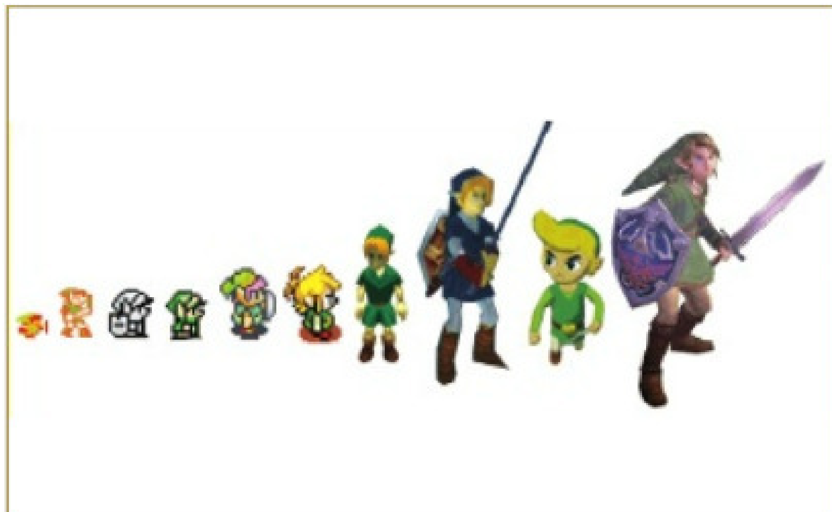
No.3 奇遇

你知道吗？“史上最伟大的绿灯侠”哈尔·乔丹当初之所以能当上“银河2814号管区”的治安维护员，一个重要

（左上图）罗曼·罗兰说，真正的英雄恰恰是那些看透了人生却依旧热爱生活的人，比如长生不老要与魔王战到世界末日的林克（我说的）

（左下图）哈尔西博士（Dr.Halsey）在第一次见到“山丘之王”小约翰时就如此评定：“这个小孩将来比一支驱逐舰队、一千名军官都要重要，他甚至比我还重要，将来，他可能是拯救世界的唯一希望。”

（右上图）Alexia Ashford是经过基因序列修正后的完美人造人，那个IQ只有130的Alfred，你这当哥哥的凭什么高攀我们的蚁后女王啊！









在游戏《太极张三丰》里，张君宝自小就有《九阳真经》的内功底子，还能在梦中会“三清”，没理由不成为一代宗师啊

原因是“绿灯部队”成员Abin Sur的飞船坠毁地球当晚，他就在坠毁点附近——毋宁说，英雄有时也是巧合出来的。什么？你说是戒指将他召唤到此的Whatever……

如此，有些天才儿童可能只是因为在无意中获取了极其珍贵的资源，例如张君宝小朋友自六七岁起就在少林寺藏经阁供奔走之役，图书馆管理员觉远经常阅读馆藏经书，把夹在《楞伽经》中的《九阳真经》当作气功保健操悉数学完，还将扎根基的功夫传授给张君宝，两人均不知此乃武学中最精湛的内功修为。生命需要奇遇，天才纯属偶然，《ICO》中的艾克（Ico）头上长角，资质平平，如果没有偶遇约尔达（Yorda），他大概也只会接受作为雾之城祭品的命运，而不是拽着白衣少女的手将整个城堡掀翻。

No.2 替身

你不是你，你只是一个替身，一个傀儡，一个器具，你的天才能力并不出自本身，而是来源于所背负的什么东西。例如《棋魂》中，进藤光小朋友下的每一着棋其实都是棋痴鬼魂佐为的手笔，搞得原生天才塔矢亮羡慕嫉妒恨到极致。《格斗之王97》中的克里斯年纪轻轻的就有一身横练的筋骨，其实他是八歧大蛇（Orochi）转世后人之一。另外，你也可以考虑用高仿真器官替换原件，《杀出重围——人类革命》中的“Sarif工业”公司产品先进，价格公道，童叟无欺，值得考虑。只是这人呐，全身替换器官超过了50%的话，他还是人吗？

伪天才儿童们也不必懊恼，名誉、赞颂、证明、认可、名声、财富，这些才是你想要的。既然能达到目的，作弊引发的愧疚感就先搁一边吧。

No.1 “就这么成了”

《名将》（Captain Commando）中，叼着奶嘴（翻译器）的Baby Commando出生24个月后就奠定了自己在物理学界的地位；《轩辕剑外传——汉之云》中，建业街头的8岁流浪儿童马弃天生神力，绝技“太初玄黄倒”甚至比皇甫朝云的“持国护天”更具杀伤力；“大富翁”系列里，叼着奶嘴的金贝贝到处圈地盖房。这些小朋友的身世不明，成因不明，编剧说要有天才儿童，于是就有了这些天才儿童。

“逆转裁判”系列里，狩魔冥（Franziska von Karm）在13岁时就当上了检察官，在和成步堂交锋前，她保持着骄人的5年“完美立证”记录。屡受挫折后，她承认自己并非天才，而是从小被崇尚“完美”之家训的父亲狩魔豪逼着念书和训练出来的。有道是“驽马十驾，功在不舍”，对于我们在这里探讨的天才速成法，冥一定会轻蔑地说：“唉，一个白痴兴致勃勃地听着另一个白痴的白痴见解……”











（左上图）《杀出重围——人类革命》中的“Sarif工业”公司专门从事生体改良领域工作，想成为天才儿童的生在25世纪的你不妨考虑考虑

（左下图）喝了咱的酒，咳嗽冒汗嘴发臭，一人敢去打“魔兽”，前提是你能像杰洛特一样挺过“青荇试炼”，而且不去在意已不属于人类的现实

（右上图）除了几乎在识字的同时学会了大学物理，Baby Commando的神奇之处还在于他能操纵一台座驾操纵另一台座驾……

（右下图）总之呢，在狩魔冥看来，少壮不努力，长大是白痴

大众软件旬刊
2011年7月中 总第373期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪轶（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范锴
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码100039

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-8000

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年7月8日
定价人民币10.00元

E3预告片



在这本书的最后，我们来聊点什么呢？好吧，我想说，本期中旬刊的制作过程就是一个纠结不止的过程，在死去活来的接近出片的阶段，E3开幕了！我开始处于分裂状态，电脑的左边一半屏幕开着发布会直播窗口，时不时地看上一眼，右半屏幕上还在看作者老爷们的稿子。除了三大发布会直播，国外网络上的视频片段已经井喷，对一个带宽被鄙视的HD下载爱好者来说，不能快速塞进硬盘几个GB的预告片还真是痛苦啊……

由于出刊周期的关系，7月中旬刊几乎很难带给各位读者实质性的E3内容，当然啦，翻翻去年的中旬刊，我们的E3报道也是出现在8月号上的，我只能表示还算欣慰了。现在可以肯定的是，今年的E3报道同样会在8月中旬刊上刊出，同样会关注到PC之外的其他平台，而且相比去年99个游戏的报道阵容，今年的规模肯定不会变小，内容涉及多个栏目。我们迟到了一个月的E3报道也不是没有优势，因为这样我们关注到的就不只是展会现场，不只是一个预告片、一段试玩演示，还能留意到更多后续的内容。嗯，没错，这里就是8月号的广告位呀……

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博与我们互动！我们的官方微博大众软件果然棒（@popsoft）和各小编的微博均已通过官方认证。请认准“V”字和打钩标志，这样才能保证你们找到了真·小编和真·杂志官博，而面对（@飞鸟冰河）（@psychoo）这样奇怪的ID，你们就要小心了哟！

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



看起来不会再H下去的
张帆
《永远的毁灭公爵》可以割掉重练再拖五百年了……



神马都是……
浮云
一天没来上班，我……我的一箱冰糖雪梨呢！



爱上冷笑话精选的
小白
楼下有只狗叫大白，它真是条好狗，但它为什么是黄色的呢……



PES2011重度沉迷
蓝星
大师联赛真好玩啊！我的因扎吉又重伤84个月，我是读档呢，还是不读档呢？

NEXT ISSUE
下期精彩
魔戒——北地之战

《魔戒——北地之战》与同类游戏最大的不同就是足够血腥。此外，还有一大噱头就是将托尔金笔下的奇幻世界完整地展现在玩家面前，而非以单独某部“魔戒”电影或小说改编而来。制作组Snowblind Studios与新线影业和托尔金遗产基金会（The Tolkien Estate）保持着密切的合作，后者还为本作撰写了新的剧情，以确保游戏中的各种细节设定都能够符合原著的世界观。











邮发代号：082－726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN